

NOUVEAU !
LE SEUL MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO64
NINTENDO64
SUPER NINTENDO.
GAME BOY
Nintendo®
MAGAZINE
N°1
OCTOBRE/NOVEMBRE 97
33 F
TOUS LES JEUX NINTENDO 64
Super Mario 64
LylatWars
ISS 64
Extreme G...
SUPER MARIO 64
LE PLUS BEAU JEU DU MONDE !
LE TEST + LA SOLUCE
MARIO KART :
JOUEZ LE FUN KART !
Le fun absolu à quatre...
L 6011 - 1 - 33,00 F - RD
Belgique : 240FB Suisse : 9,80 FS

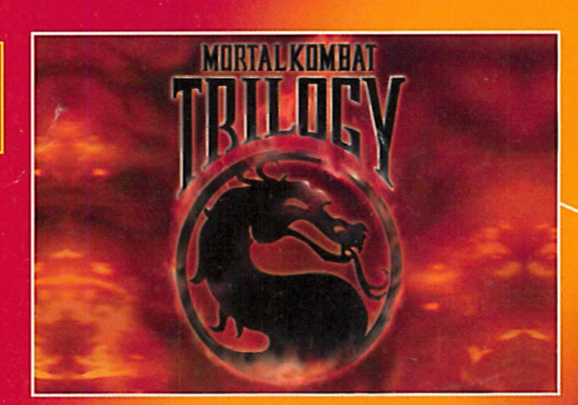
GT passe à l'action



DOOM 64

Le jeu de la décennie dans une version inédite
- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits

Septembre 97



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga
- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les boss, coups secrets et mouvements spéciaux

Déjà disponible





HEXEN 64

Angoisse, violence et magie en 3D
- Un univers médiéval fantastique angoissant
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

Septembre 97

Septembre 97



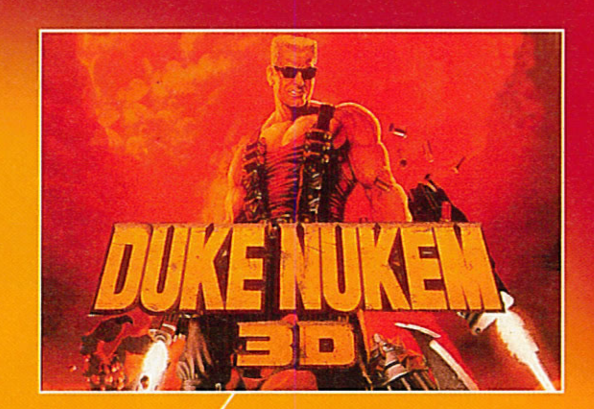
NBA HANGTIME

Le 1er jeu de basket sur la N64
- Les plus grandes stars de la NBA font leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

magic design 97 / 01 46 36 64 42

NINTENDO 64

sur NINTENDO 64 !



DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ça va faire mal !
- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante





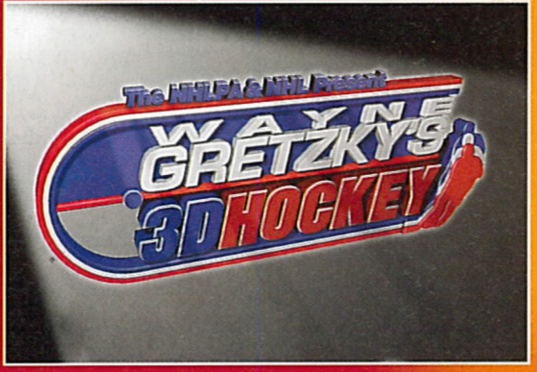


La meilleure des courses d'arcade sur N64
- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes



WARGODS

Le 1er jeu de combat 3D sur N64
- Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1er jeu de hockey sur N64
- Toutes les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

*2,23 F/min



http://www.gtinteractive.com





6 • ZOOM

La totale sur la nouvelle bombe de Nintendo : la Nintendo 64. Kit Vibration, jeux à quatre, paddle analogique... Vous saurez tout sur cette merveille de technologie et de fun !

8 • NEWS

Le Game Boy Pocket (il prend des couleurs), les prochains jeux sur N64, un volant pour les accros de courses de voitures, le Tamagotchi sur Game Boy, Lamborghini 64, Top Gear Rally 64 et Chameleon Twist...



LES TESTS



22 • MARIO KART 64
28 • PILOTWINGS 64
32 • TUROK
36 • WAVERACE 64
42 • BLAST CORPS
46 • DOOM 64
48 • LYLATWARS
56 • NBA HANG TIME
58 • STAR WARS : SHADOWS OF THE EMPIRE
62 • KILLER INSTINCT GOLD
66 • MULTIRACING CHAMPIONSHIP
68 • ISS 64
72 • EXTREME G
76 • WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY
78 • SUPER MARIO 64

14 • PREVIEW

Diddy Kong Racing, GoldenEye et Bomberman 64.



82 • SOLUCE

Mario est de retour ! On vous donne toutes les astuces et les plans pour bien débuter Super Mario 64 !

103 • CLUB MARIO

C'est moi, Mario ! Le plombier trépidant répond à votre courrier. Deux concours : les plus belles couvertures et les meilleurs scores à Mario Kart.



Le numéro 1 de Nintendo Magazine est enfin entre vos mains ! Des mois qu'on en rêvait. Depuis que Mario nous avait fait son numéro sur 64 bits, on en piaffait d'impatience. L'arrivée de la Nintendo 64 en France était l'occasion unique de vous confectionner un magazine entièrement dédié à l'univers Nintendo. Car, ne l'oublions pas, le Game Boy et la Super Nintendo ont encore de nombreux adeptes et de nouveaux jeux sont prévus d'ici Noël. Nouveau, beau, pratique et intéressant, tel sera votre Nintendo Magazine. Dès ce premier numéro, vous pourrez apprécier la qualité de nos testeurs, des fans qui n'hésitent pas à passer des nuits blanches pour terminer une cartouche. Jugez vous-même : 53 pages de tests, les plus complets et les plus détaillés. Tous les hits de la N64 sont passés au crible ! Et ce n'est pas tout : avec la soluce de Mario 64, les Tips de la hot-line Nintendo, le Club Mario, les Previews et la cassette vidéo en cadeau, on vous a drôlement gâté. Alors imaginez ce qui vous attend pour le prochain numéro qui paraîtra le 10 décembre. Vous n'en reviendrez pas !

La rédaction

98 • TIPS

En direct de la hot-line Nintendo, Toad est parti à la chasse aux tips pour Doom 64 et Hexen 64.

105 • PROCHAIN NUMERO

Encore des tests de légende avec GoldenEye, Lamborghini 64, Diddy Kong Racing... La fin de la soluce de Super Mario 64, des tips à la tonne et des news toutes chaudes venues de l'univers Nintendo.

Ce numéro comporte, sur les exemplaires destinés à la France et aux abonnés, une cassette vidéo Nintendo gratuite qui ne peut être vendue séparément.

LE CHOC DE 64

Sous son capot noir, la Nintendo 64 est une vraie bombe technologique. Cette puissante console offre des jeux aux graphismes et aux effets 3D inédits jusqu'ici. Jouer à Mario 64 ou à LylatWars provoque des sensations incroyables. L'univers du jeu vidéo vient de connaître une vraie révolution. En piste pour un tour d'horizon de la machine, ses accessoires et ses premiers jeux...

Depuis 1993, Nintendo travaille en étroite collaboration avec Silicon Graphics – leader mondial des ordinateurs servant aux effets spéciaux au cinéma, comme dans "Jurassic Park" ou "Terminator 2" – pour réaliser une console du troisième type. Ce challenge a été relevé et aujourd'hui vous pouvez, avec la Nintendo 64, jouer à des jeux d'une qualité digne des bornes d'arcade. Le choc ! Les premières cartouches, de Super Mario 64, Mario Kart 64 ou Turok, en mettent déjà plein les yeux et les oreilles. Imaginez celles qui vont suivre, quand on sait qu'il faut environ un an aux concepteurs de jeux pour dompter une nouvelle machine. Ça va faire mal ! Le nombre de jeux en préparation ou sur le point de sortir est en pleine explosion. Il y en a pour tous les goûts : courses de voitures, simulations sportives, baston, aventure...



LA CONSOLE

Petite, légère, mais puissante ! La Nintendo 64 surprend par sa taille et son poids. Et pourtant, dans ses entrailles, c'est un concentré de haute technologie, ce qui se fait de mieux dans le domaine à l'heure actuelle. Effets 3D, tranparence, reflets, lissage des formes... tout est fait pour le plaisir et le réalisme du jeu. La Nintendo 64 commercialisée en France est au standard PAL et livrée avec un paddle, un cordon péritel et un câble d'alimentation.



JEU À QUATRE

L'idée de génie, c'est de pouvoir brancher quatre paddles directement sur la console. Imaginez Mario Kart avec trois potes, le fun absolu ! La Nintendo 64 est livrée avec un seul paddle, mais Nintendo en propose d'autres de couleurs différentes. La majeure partie des jeux sortis offre la possibilité de jouer à quatre.

LES SORTIES OFFICIELLES DE JEUX NINTENDO

SUPER MARIO 64	
MARIO KART 64	
PILOTWINGS 64	
WAVERACE 64	
LYLATWARS	
KILLER INSTINCT GOLD	
BLAST CORPS	
SHADOWS OF THE EMPIRE	
BOMBERMAN 64	NOVEMBRE
GOLDENEYE	NOVEMBRE
DIDDY KONG RACING	DÉCEMBRE



LE PADDLE

Tout droit sorti d'un film de Batman, le paddle se révèle d'une conception et d'une prise en main exemplaire. Les boutons sont bien accessibles et le pad analogique fait la différence.

LA NINTENDO 64

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Pour sauvegarder vos parties en cours ou les caractéristiques de vos personnages, vous devrez acquérir une cartouche de sauvegarde. Cet accessoire s'enfiche dans le port cartouche, sous le paddle. Il ne sert que pour les cartouches qui ne sont pas éditées par Nintendo.



ATTENTION !

Honte sur nous, nous nous sommes trompés dans la dénomination de la cartouche de sauvegarde. Dans nos tests, nous l'avons appelée de son nom anglais, "Memory Pak".

LE PAD ANALOGIQUE

Ce petit joystick situé au centre du paddle est d'une efficacité redoutable. Il se manie avec le pouce et permet une maniabilité d'une extrême précision. Dans le jeu Mario 64, où l'on peut facilement doser les mouvements du plombier moustachu, la jouabilité est au top ! Un saut ou un déplacement seront plus ou moins rapides selon la pression exercée sur le pad analogique. Les jeux en 3D bénéficient de cet avantage mais, pour les plus nostalgiques, la traditionnelle "croix de direction" est toujours présente.



LES CARTOUCHES

Les jeux se présentent sous forme de cartouches que l'on enfiche sur la console. Avantages sur le format du CD-Rom : les temps d'accès sont inexistants et, question solidité, il n'y a pas photo.



LE KIT VIBRATION

Encore une nouveauté signée Nintendo. Cette petite cartouche, placée dans le port du paddle, simule des vibrations. Dès que vous rencontrez un obstacle, que votre voiture dérape contre un mur ou que des ennemis vous tirent dessus, la manette vibre ! Le jeu LylatWars sera livré avec le Rumble Pak (environ 450 F), et d'autres titres, comme GoldenEye, l'utilisent également. Essayez-le !

SORTIES DES JEUX D'AUTRES ÉDITEURS D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE

TUROK	Acclaim
EXTREME G	Acclaim
ISS 64	Konami
DOOM 64	GT Interactive
HEXEN 64	GT Interactive
NBA HANGTIME	GT Interactive
WAYNE'S GRETSKY 3D HOCKEY	GT Interactive
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Ocean
FIFA 64	Electronic Arts
MORTAL KOMBAT TRILOGY	GT Interactive
DUKE NUKEM 64	GT Interactive
SAN FRANCISCO RUSH	GT Interactive
WAR GODS	GT Interactive
LAMBORGHINI 64	Titus
F1 POLE POSITION 64	Ubi Soft
CLAYFIGHTER 63 1/3	Interplay

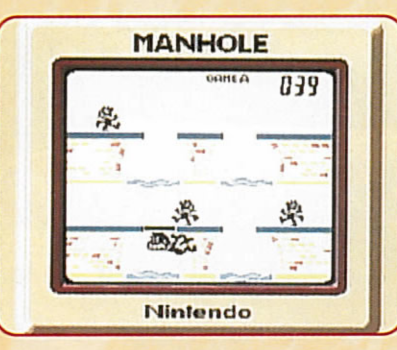


LE GAME BOY POCKET EN COULEURS

La console portable la plus vendue au monde (55 millions d'exemplaires dans le monde), le Game Boy pocket, passe du gris à la couleur. Avec du bleu, du rouge, du vert, du jaune, de l'argenté, du noir et du transparent - excusez du peu -, la portable de Nintendo sort de la grisaille. Plus petite et moins lourde, elle continue à se vendre en France au rythme de 400 000 pièces par an. Pas mal pour une machine mise sur le marché en 1989 ! Le Game Boy Pocket dispose d'une ludothèque de 500 jeux. Cinq nouveaux titres sont en vue d'ici la fin de l'année. Donkey Kong land 3, une nouvelle aventure de Dixie et Diddy Kong, Tetris Plus avec un nouveau jeu comprenant 100 niveaux, James Bond 007 une aventure sur onze niveaux, WaveRace ou le fun de la glisse sur les flots et Game & Watch Gallery, qui comprend les classiques du genre.



Les jeux Game & Watch comme Manhole ou Octopus sur la Game Boy Pocket. Le retour de grands classiques qui tiennent dans la main....





PROCHAINS JEUX NINTENDO 64

- Aero Fighters Assault
- Banjo-Kazooie
- Body Harvest
- Diddy Kong Racing
- Bomberman 64
- Conker's Quest
- Dark Rift
- Duke Nukem 64
- Extreme-G
- F-Zero 64
- GoldenEye 007
- Hexen 64
- Lamborghini 64
- LylatWars 64
- Mace : The Dark Age
- Major League Baseball
- Mischief Makers
- Mission : Impossible
- MK Mythologies : Sub-Zero
- Multi Racing Championship
- NFL Quaterback Club'98
- Quake 64
- San Francisco Rush
- Tetrisphere
- Top Gear Really
- WCW Vs NWO : World Tour
- Yoshi's Island 64
- Zelda 64

LES FOUS DU VOLANT

Dans un vrombissement assourdissant, les bolides se précipitent vers la ligne d'arrivée... Le bonheur d'une course de voitures, ça ne se raconte pas, cela se vit. Et quoi de mieux qu'un volant pour y croire encore plus ? C'est ce que s'est dit le constructeur d'accessoires Interact. Sous le nom de code de SV 380, il commercialise un volant avec pédales de frein et d'accélération pour la Nintendo 64. Ce modèle robuste repose sur quatre ventouses et possède un emplacement pour une cartouche mémoire. D'autres fabricants ont également à leur catalogue ce type d'accessoire, qui devient vite indispensable une fois qu'on y a goûté. Manque plus que l'odeur d'huile tiède et de gazole, et le vent dans les cheveux...



Une console, un volant et un jeu de bagnole : trois bonnes raisons de craquer !



Sondage

Parmi tous les jeux de course sur N64, quel sera pour vous le meilleur ? *

*** Cochez la case de votre choix.**

☐ **MRC**



Aura-t'il un jour un concurrent ?











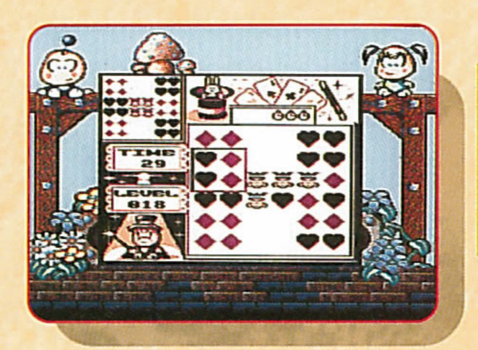


Le Tamagotchi sur Game Boy propose trois jeux différents, parmi lesquels un concours de beauté !

LE TAMAGOTCHI BOY

Bandai, l'heureux et riche géniteur du Tamagotchi (10 millions d'exemplaires vendus), exploite à fond le phénomène des bestioles virtuelles qui tiennent dans la poche et que même les hamsters y sont pas aussi propres. Une version Game Boy devrait voir le jour en novembre. L'animal sur écran évolue du stade de l'œuf à celui d'adulte en passant par tous les âges de la vie. Il faudra s'amuser avec lui grâce à trois jeux différents, lui donner à manger, le laver, le soigner, faire attention à son poids (pas terrible, le Tamagotchi obèse), etc. Un concours de beauté est également au programme. Trois Tamagotchi sont disponibles en même temps, il est possible de choisir la forme de l'animal et de lui attribuer un nom. Cette simulation est compatible avec l'adaptateur Super Game Boy.

Toujours chez Bandai et sur Game Boy encore, un Tetris-like : Brain Drain. Ce jeu de réflexion et de mémoire applique à la lettre les principes qui ont fait le succès de Tetris : empilement de formes pour former des lignes qui explosent. 250 tableaux sont au menu, ainsi qu'un mode qui oblige à mémoriser les pièces.



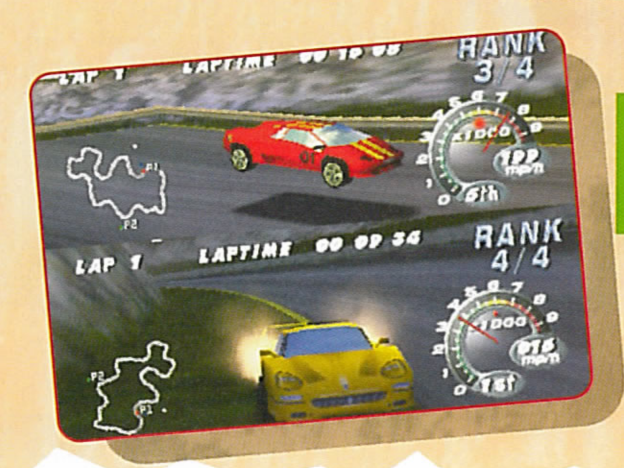
Tetris again, Tetris for ever... Pour qui aime empiler, c'est bientôt le moment de rempiler !



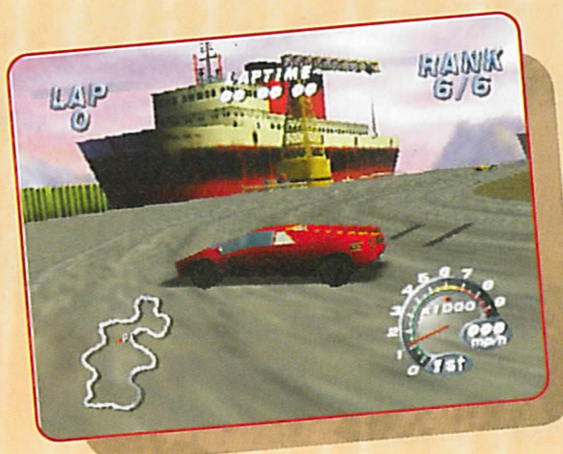
LAMBORGHINI 64



C'est pour fin octobre que l'éditeur français Titus lance son premier jeu pour Nintendo 64, Lamborghini 64. Cette course de voitures vous met aux commandes d'une Lamborghini Diablo SE. Seul comme à quatre, vous partirez à l'assaut de six circuits différents. Sachant que chacun d'entre eux possède des raccourcis, des arrêts au stand (le fameux Pit Stop) et qu'il existe quatre types de courses (Arcade, Championnat, Contre la montre et un mode secret), la durée de vie s'annonce conséquente. Ça fonce à toute vitesse, le paddle analogique est mis à rude épreuve, mais les bagnoles répondent au quart de tour. Quatre vues sont accessibles, vos meilleurs temps peuvent être sauvegardés sur le Memory Pak et le volant Mad Catz est au menu. Vous pouvez commencer à ronger votre frein !



De la 3D en temps réel et des décors variés, tels sont les points forts de Lamborghini 64.



Alliance Games

Sur cette planète vous avez le choix !! mais **Alliance Games** c'est la référence, **31magasins** sympa, avec un accueil à la hauteur.

JEUX VIDEO
GAME WORKSHOP
MICRO

L'echange 2 jeux recents d'occasions contre 1 jeu neuf c'est chez nous *

*voir conditions en magasin. Certains magasins ne font pas cette opération









Autres Hits
Fighting force
Hercule
Final fantasy 7



Autres Hits
Extreme G
Top gear rally
Zelda 64



ACHAT - ECHANGE - VENTE

REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS
Adhésion forfaitaire +999 TTC par mois
06 08 49 94 72
Contacter M. Guiller
1 An et déjà 31 Magasins C'est une réussite
Tous en restant independant venez nous rejoindre. Vos avantages :
- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 ht
- Formation gratuite nouveaux adhérents
- Prix trés compétitifs
- Argus des jeux vidéo gratuit

Dép.	Ville	Adresse	Téléphone
44	Nantes - Reze NEW	Rue J.Jaures (Pont Rousseau)	02 51 11 01 59
45	Orleans NEW	237 rue de Bourgogne	02 38 77 07 34
69	Lyon 7 eme NEW	28 Rue Nicolaï	04 72 76 57 67
06	Nice NEW	42 Bd Gambetta	04 93 82 52 52
06	Antibes NEW	11 Av Pasteur	04 93 34 13 93
73	Chambery NEW	41 rue d'Italie	voir minitel
69	Villeurbanne NEW	113 rue A.France	voirminitel
08	Sedan	3 Rue Gambetta	03 24 27 45 36
08	Charleville	20 rue de Mantoue	03 24 57 24 99
13	Martigues	8 bd Richaud	04 42 40 47 50
18	Bourges	10 Rue D'auron	02 48 24 46 72
24	Bergerac	41 Rue Bourbarraud	05 53 74 05 27
27	Pont Audemer	10 Rue A. Briand	02 32 57 02 23
28	Chartres	12 Place des Epars	02 37 21 21 08
30	Nimes	7 rue E. Jamais	04 66 27 90 30
36	Chateauroux	Galerie V.Hugo	02 54 07 69 69
37	Tours	222 Av de Gramont	02 47 64 89 16
41	Blois	48 rue Beauvoir	02 54 74 44 53
58	Nevers	94 rue Miterrand	03 86 57 17 31
59	Valenciennes	84 Rue du rempart	03 27 28 21 50
62	St Omer	37 Rue du Lycée	03 21 12 19 78
68	Cernay	2 Rue Mar. Foch	03 89 39 74 50
69	Lyon 1 eme	22 rue du Termes	04 78 27 02 78
88	Epinal	C.C Les 4 Nations	03 29 82 95 02
74	Cluses	13 Grande Rue	04 50 89 73 51
75	Paris 8	36 Av de Wagram	01 44 09 88 70
84	Avignon	6 rue de l'olivier	04 90 85 35 37
88	Epinal	C.C Les 4 Nations	03 29 82 95 02
89	Auxerre	105 rue de Paris	03 86 51 11 93
95	L'isle adam	6 Bis rue du Gué	01 34 08 10 67
95	Domont	52 Avenue Jean Jaures	01 39 35 26 95

TOP GEAR RALLY 64



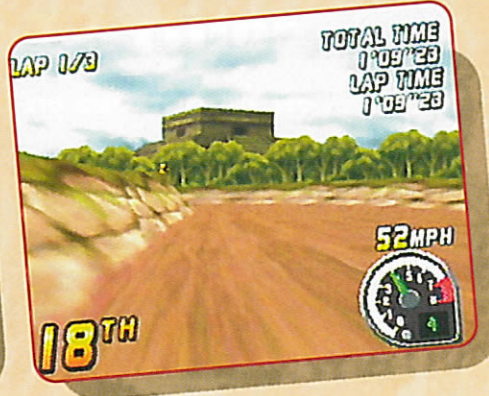
L'important, c'est de participer. 17e, c'est pas si mal...

Jeu de courses, de rallye plus précisément, Top Gear se présente sous les meilleurs auspices. Tout d'abord parce qu'il propose quatre modes de jeu différents, du Championnat à l'Arcade en passant par le Time Trial, mais aussi parce que les courses varieront en fonction de la piste (jungle, montagne...) et des intempéries. Avec son lot de surprises, la possibilité de jouer à deux et l'option Kit Vibration, voilà une cartouche que l'on attend avec impatience. Prévu pour le mois de décembre, on vous en reparle très bientôt.

Editeur : KEMCO
Disponibilité : DÉCEMBRE 97







CHAMELEON TWIST



Difficile de sortir un jeu de plates-formes après Mario. Pourtant, la version de Chameleon Twist qui nous a été montrée nous a plu. Vous faites évoluer le perso caméléon librement dans des décors 3D (ça nous rappelle quelque chose !). La principale arme de votre héros est sa langue qu'il peut déployer, pour avaler les ennemis, sauter à la perche, etc. Bref, un soft qui a l'air bien sympa et original. On attend une version définitive pour vous en dire plus.



Voilà un reptile agile qui a la langue bien pendue !





Editeur : SUNSOFT
Disponibilité : DÉCEMBRE 97

ACCROCHES TOI AUX MANETTES ...
TU NE RÊVES PAS !!

JUSQU'AU 31.12.97, CHEZ ULTIMA :

LA NINTENDO 64 POUR MOINS DE 300 FRS* !

* ULTIMA REPREND TON ANCIENNE CONSOLE JUSQU'À 699 F, ET TE PROPOSE LA « 64 » A : 999 F, FAIS LE CALCUL !
ENCORE MIEUX : ULTIMA RACHÈTE AUSSI TES ANCIENS JEUX A PRIX ARGUS... POUR UN PEU, LA NINTENDO C'EST CADEAUX !!
* dans les magasins affichant l'opération.

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86
Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92
Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01
Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79
Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

GRENOBLE
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
PUTEAUX
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23
TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00
STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 21 23 10 10
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
AVIGNON
74, rue Carreterie - 84000
CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
LA ROCHELLE
14, rue Pas de Mirage - 17000
AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
CLICHY S/BOIS
Centre Commercial Leclerc - 93390
ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

ADRESSE INTERNET :
www.oceanet.tm.fr/ultima games

BIENTÔT : LORIENT, BREST, ST MALO, NICE, LE HAVRE, ANTONY ET AJACCIO.
REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

PETER'S PLANE

Diddy Kong Racing

Après un magnifique Mario Kart, Nintendo prépare une autre course d'engins avec Diddy Kong Racing. Mais ici, vous aurez le choix entre plusieurs véhicules, et il y aura même des boss de fin de niveau...



Dans la peau de Diddy Kong (ou de l'un de ses amis), vous allez parcourir des niveaux de toute beauté dans le seul but de finir premier. Pour vous aider, des bonus seront disposés sur les circuits. Les bananes augmentent votre vitesse, les ballons figurant telle ou telle option selon leur couleur : le turbo, le bouclier, la force magnétique, les flaques d'huiles et les missiles.
Certaines courses se jouent sur un hydroglisseur, d'autres en avion, mais toutes sont d'une vitesse démentielle dans un monde en 3 D parfaitement réalisé. Chaque engin à sa maniabilité propre, et vous devrez par exemple déraper comme des fous avec le kart, exécuter des loopings ou des vrilles en avion. Le nombre de niveaux différents est impressionnant : vous traverserez volcans, déserts et villes. Sachant que la nature du sol change, il faudra adapter votre conduite à chaque circuit. La grande nouveauté pour ce genre de jeu tient à l'adjonction d'énigmes et, surtout, de boss de fin de niveau. Ces derniers arrivent toutes les cinq courses et vous donneront du fil à retordre ! Quant au mode quatre joueurs, il laisse présager des parties mouvementées entre amis.

Editeur : Nintendo
Disponibilité : Décembre

Ne loupez pas l'entrée du tunnel sinon vous allez vous crasher !

A quatre joueurs, tous les délires sont permis. Attention au coq, il va lancer un éclair !

Des monstres comme ces ptérodactyles essayeront de vous retarder.

Les dérapages laissent une traînée de gomme rouge sur la piste.


Les vagues et les chutes d'eau sont là pour vous ralentir. A vous de bien conduire pour les éviter.
Le danger est omniprésent: évitez les murs et le magma. Sensations fortes garanties !
Comme dans Mario Kart 64, les départs vous obligeront à jouer des coudes.
VROUM !
Vous pouvez choisir d'autres pilotes que Diddy. Ici une tortue qui ne s'en laisse pas conter.
Le tigre a activé un Turbo. Il risque de rattraper Diddy dans quelques secondes.
En tête à la fin du premier tour... Pourvu que ça dure.
Ce niveau est un vrai labyrinthe. Une fois que vous vous êtes perdu, n'espérez plus finir premier.
Les décors sont de toute beauté. Admirez la cascade
Ce galion à l'effigie de la Nintendo 64 est un passage obligé de la course. Ne loupez pas l'embarquement!

007 GOLDEN EYE

Bond, James Bond, célèbre et néanmoins secret agent 007, prépare une arrivée très classieuse sur la Nintendo 64. Au programme, de l'action, de l'aventure et de jolies femmes....



Goldeneye, Doom-like mâtiné d'une sacrée dose de réflexion et de recherche, vous glisse dans le costard d'un des plus prestigieux espions de la couronne. Ainsi apprêté, vous devrez visiter une vingtaine de niveaux comprenant plusieurs sous-missions, dont le nombre varie suivant le niveau de difficulté. Ainsi, pour la première mission, en mode facile, il vous faudra simplement vous échapper d'une base ennemie, tandis qu'en mode difficile, vous aurez en plus à neutraliser le système de sécurité et récupérer des informations confidentielles.

Les missions reprennent les moments forts du film, et certaines sont vraiment originales (comme la course-poursuite effrénée aux commandes d'un tank...). Les fans du beau James apprécieront. L'armement disponible est apocalyptique : automatiques, uzis, lance-roquettes, bombe à retardement, laser, fusil d'assaut et tanks...
Les ennemis ont une vraie stratégie et n'hésitent pas à vous tendre des guets-apens. Il faudra donc faire preuve de stratégie et de patience. Pour cela, vous avez à votre disposition un viseur qui permet d'aligner les ennemis à distance, et de les descendre sans même être vu.
Le jeu propose aussi un mode Multijoueur qui vous permet de jouer jusqu'à quatre à la fois dans les décors correspondant aux mission que vous avez déjà réussies. Vous pourrez ainsi jouer au tueur en série pour le malheur de vos amis.
Les options disponibles pour ce mode vous permettront de choisir l'armement disponible, un mode de jeu par équipes (2 contre 2 ou 3 contre 1), ainsi que le nombre de vie des persos (a priori, on ne vit que deux fois...).

Le tank écrase tout sur son passage, et il va vite. Tâchez de rester fair-play : évitez les civils.

Editeur : Nintendo
Disponibilité : Novembre

Vous devrez évoluer dans une jungle peuplée de guérilleros lourdement armés... Pas facile, car vous êtes chargé de protéger une charmante demoiselle.

Le jeu vous informe à tout moment de l'état de votre progression dans les sous-missions.


Le lance-roquettes est une arme impressionnante, mais attention : si le projectile explose trop près de vous, vous en prendrez plein la tête vous aussi.
Trevelyan: Half of everything is luck.
Après avoir fini quelques missions, un mode Cheat apparaîtra. Certaines de ses options sont délirantes.
1. CHEAT SELECT MISSION
2. CHEAT MULTIPLAYER
3. CHEAT OPTIONS
Les mines à retardement sont indispensables à la réussite de certaines missions. Il faut donc être économe et en faire bon usage.
BOOOOUUUM!!
Ces ennemis se cachent derrière des caisses. Tirez plusieurs fois sur celles-ci pour les faire exploser et tuer tout le monde.
Le mode Multijoueur vous permettra de vous éclater, dans tous les sens du terme... Ne jouez qu'avec des personnes de confiance.
Placez-vous en haut des tours et utilisez le fusil "sniper" pour éliminer facilement les gêneurs. Visez de préférence la tête, ils mourront plus vite !
A deux joueurs, l'écran est splitté horizontalement, ce qui permet d'avoir une meilleure visibilité... Essentiel pour bien viser !



Bomberman 64

Bomberman est un nom bien connu des fans de jeu à plusieurs. Dans des habits neufs, il revient en force sur N64. Si le jeu conserve tous les éléments qui ont fait son succès, il tire désormais parti des avantages de la console. On attend du grand, du très grand Bomberman !

Editeur : Nintendo
Disponibilité : Décembre

Tout le monde se remémore avec délectation les parties chaudes de Bomberman. Sur Super Nintendo, ce jeu a fait le bonheur de milliers de joueurs, les parties suscitant cris de joie et hurlements de dépit, gémissements plaintifs et hourras triomphants. Cette fois, Nintendo joue la carte de la nouveauté et nous a concocté une version qui tire parti de la 3D. Quant au principe, rien de changé : c'est avec le même plaisir que vous allez exploser, littéralement, vos adversaires. La jouabilité a fait l'objet des soins les plus attentifs, il ne devrait y avoir donc aucun souci à se faire de ce côté-là. En mode Story, vous pourrez vous promener dans un environnement 3D tout en reliefs. Bien entendu, les mouvements de caméra ont été étudiés en conséquence : zoom avant ou arrière, décalage à gauche ou à droite... Vous aurez ainsi tout loisir de repérer les options et les ennemis les mieux dissimulés. Quant au mode Battle, sans doute le mode le plus convivial, il invite quatre joueurs à se bombarder à tire-larigot, comme avant, mais avec nouvelles options et nouvelles vues à la clé. Ajoutez à cela le travail effectué sur les graphismes, qui nous fait largement oublier les épisodes précédents, et vous concluerez que le même fun, les mêmes parties délirantes vous attendent, avec en plus les améliorations qu'on pouvait espérer grâce à la puissance de la console 64 bits. Comptez sur nous, on vous en reparle très bientôt.

A certains moments, vous vous retrouverez dans l'eau. Pas de noyade, mais une avancée lente... A moins que vous n'ayez l'option qui correspond.

Une bombinette bien placée aura raison de cet ennemi qui bloque le passage.

Placer une bombe sur certains éléments du décor vous permettra d'atteindre des passages.



Comme d'habitude, les options sont dissimulées dans ces pots. Elles disparaissent si vous ne les prenez pas rapidement.

Les persos de Bomberman sont assez peu accueillants. Malgré tout, c'est avec grand plaisir que nous les retrouvons.

Sur les rails, il faut avancer avec prudence pour ne pas tomber en dessous.

Des nouveaux décors viennent agrémenter le petit monde. Sur la glace, c'est beau mais ça glisse.

Dans certains niveaux du Battle Mode, vous évoluerez sur plusieurs hauteurs.

Le Battle Mode se déroule toujours sur un seul écran mais vous êtes libre dans cette espèce de 3D. Oubliez toutes vos habitudes des épisodes précédents.



8 nouveaux Micromania !
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST
Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez Micromania !
GOLDENEYE 007
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!
NEW
LYLAT WARS
HIT
Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.
+ VIBREUR
Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !
NEW
BOMBERMAN 64
Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! Tout en 3D, avec des graphismes encore plus beaux que Mario 64. Vous pourrez jouer seul ou à 4, et passer des heures de fun, à faire exploser vos amis !
extreme G
NEW
Etes-vous prêts à défier la gravité ?
Dans ce jeu de course de moto futuriste, vous vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à 4 sur le même écran. Choisissez parmi 8 motos avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes différentes... sur 12 circuits aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.
MRC
HIT
Voici un des premiers jeux de Rally sur Nintendo 64 : 3 circuits, différents chemins pour arriver au but, 10 voitures, des réglages à faire, attention à la météo ... De plus ce jeu est compatible avec le Vibreur !
ocean
Le premier jeu de football américain sur Nintendo 64 ! 30 équipes, 1500 joueurs, des graphismes à vous couper le souffle ! Rejouez les 50 des plus grands matchs de la NFL et managez votre équipe de A jusqu'à Z !
NEW
NFL QUARTERBACK CLUB 98
CLAY FIGHTER 63 1/3
Une ambiance dingue, des personnages déjantés !! Venez affronter Terminator, Bunny, Blos... dans une parodie éclatante de jeux de combat. Les petits adoreront la super maniabilité et l'esprit 'toons'.
NEW

MARIO KART 64

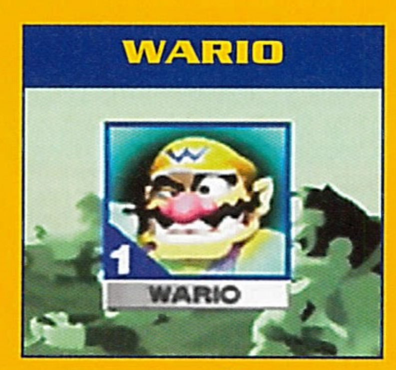
Ça va faire très mal ! Après le fabuleux Super Mario 64, Mario Kart 64 s'impose comme une référence. Le fun est toujours présent et les innovations sont nombreuses. Un hit à posséder impérativement.

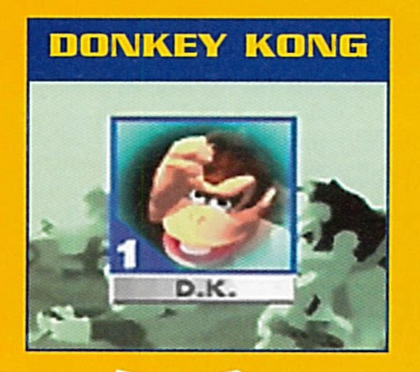
Souvent copié, jamais égalé, Super Mario Kart était l'un des bijoux de la Super Nintendo. Jeu au fun incomparable et d'une jouabilité exemplaire, il a passionné des millions de joueurs. Aujourd'hui, la Nintendo 64 frappe encore plus fort avec Mario Kart 64. Enorme plaisir de jeu et prise en main d'une simplicité enfantine sont au rendez-vous.Le jeu à quatre offre à cette version aux superbes effets 3D une durée de vie extraordinaire. Nintendo s'est mis en "kart" pour cette cartouche. Irrésistible.

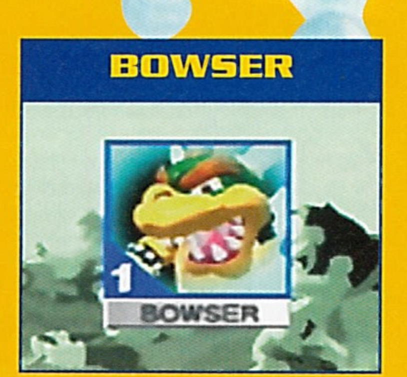
LES PERSOS

Vous vous doutez bien qu'il existe des différences entre les huit persos proposés. Certains dérapent plus aisément que d'autres, ont une meilleure accélération ou encore une vitesse de pointe plus élevée. Nous vous laissons délibérément le loisir de découvrir ces distinctions... On ne va pas tout vous dire non plus !



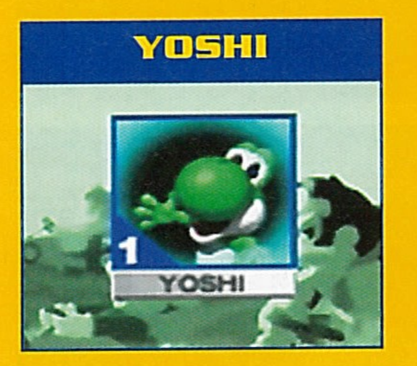


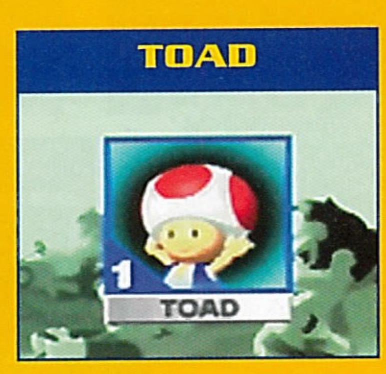


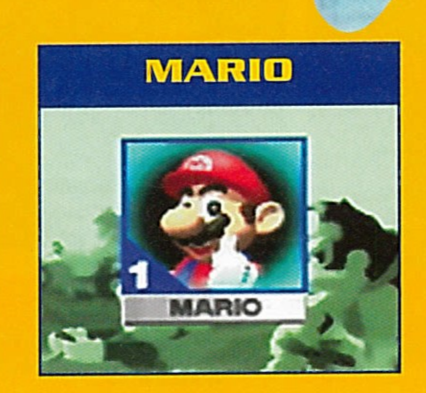


POUR LES NÉOPHYTES

Deux mots pour les petits nouveaux qui ne connaissent pas encore le jeu (une grosse lacune dans leur culture), Mario Kart est un jeu de course de voitures. Votre objectif est donc d'arriver premier, devant vos concurrents dirigés par l'ordinateur ou d'autres joueurs humains. Histoire de corser le tout, vous ramasserez en route des options pour pourrir la vie de vos adversaires... Un concept simple et détonant, qui a fait la gloire la Super Nintendo et risque de faire grand bruit sur Nintendo 64.









LES GRANDS PRIX

Le mode Grand Prix de Mario Kart est la course pure et dure dans laquelle vous allez affronter les autres concurrents, seul ou avec un allié humain. A l'instar de la version précédente, le but est ici d'arriver parmi les quatre premiers pour se qualifier et passer à la course suivante.

50 CC

En 50 CC, les adversaires se basent sur votre vitesse : si vous êtes derrière, ils n'iront pas très vite. Mais si vous êtes habitué au circuit et filez droit devant, ils n'ont aucune chance de vous rattraper (même si vous commettez quelques erreurs). Bref, de quoi bien se mettre en jambes.

100 CC

En 100 CC, les adversaires se montrent plus acharnés et vous talonnent si vous êtes devant. Néanmoins, les options que vous récolterez et la technique acquise avec le 50 CC devraient vous aider à vous en sortir sans trop d'encombre. Il est tout de même temps d'accélérer la cadence.

150 CC

En 150 CC, les choses se compliquent. Rester en tête toute la course demande une attention de chaque instant (c'est ça qui est bon). Vos adversaires vont maintenant plus vite que vous, au point qu'ils vous doublent en ligne droite (les tricheurs !) : place à la technique.







TIME TRIAL

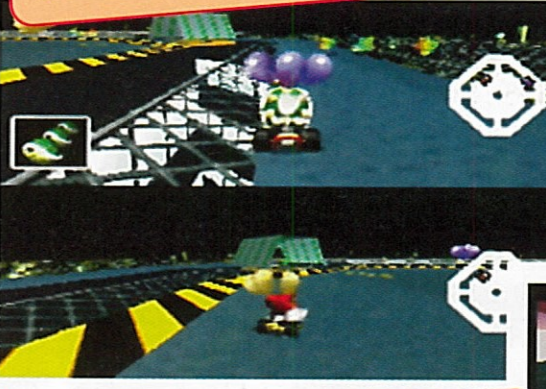
Le Time Trial est mon mode préféré, celui qui confère à Mario Kart une durée de vie infinie. Quel bonheur de faire 150 fois la même course pour améliorer son temps de quelques centièmes ! Pour les débutants, il constitue aussi un parfait entraînement. Au chapitre des nouveautés, vous pourrez désormais enregistrer les fantômes de vos courses sur une Memory Card.

BATTLE MODE

Il s'agit de dégommer les trois ballons de vos adversaires. Le gagnant est celui à qui il reste au moins un ballon. De deux à quatre joueurs, tout est permis (alliances, traîtrises et coups bas). Les parties se déroulent sur plusieurs niveaux. La guerre est ouverte !

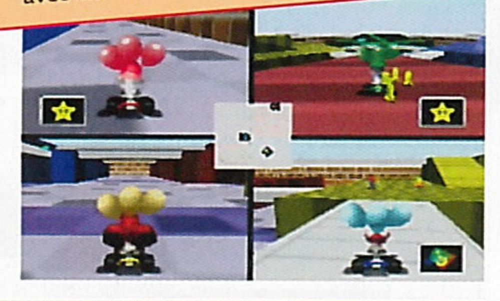
SKYSCRAPER

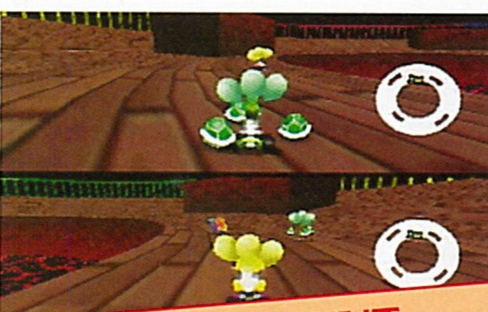
Vous évoluez sur le toit d'un gratte-ciel avec des trous partout... Le plus dangereux.



BLOCK FORT

Mon petit préféré. Il se situe sur trois niveaux avec nombre de rampes et passerelles...



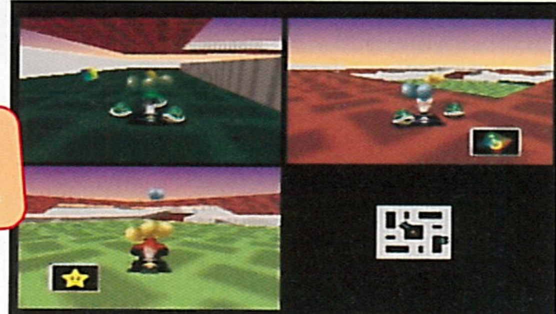


BIG DONUT

Un cercle géant avec un trou au centre (comme certains donuts, justement !).

DOUBLE DECK

Dans ce genre de stade sur trois niveaux, il est parfois ardu de trouver son adversaire.



LES CIRCUITS

Simples au début (normal), les différents circuits se compliquent au fil des courses. Dans des décors très variés, on reconnaît le monde de Mario (et notamment le château de Bowser...).

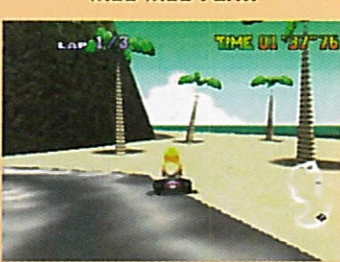
MUSHROOM CUP



Luigi Raceway



Moo Moo Farm



Koopa Troopa Beach



Kalimari Desert

FLOWER CUP



Toad's Turnpike



Frappe Snowland



Choco Mountain



Mario Raceway

STAR CUP



Wario Stadium



Sherbet Land



Royal Raceway



Bowser's Castle

SPECIAL CUP



Donkey Kong's Jungle Parkway



Yoshi Valley



Banshee Boardwalk



Rainbow Road

MODE EXTRA

Après avoir accompli les courses en 50, 100 et 150 CC, le mode Extra s'ouvrira. Bonne nouvelle, il s'agit en fait d'un mode "miroir". Les seize circuits vous sont maintenant proposés à l'envers... Et pour tout refaire, croyez-moi, ça va être chaud. C'est inédit, ça, ou je me trompe ?

TOAD'S TURNPIKE

L'un des circuits les plus difficiles. En mode Extra, voitures, cars et camions foncent ici en sens inverse... Ça devient presque impossible de ne pas s'en manger un en pleine poire ! L'angoisse...



DK'S JUNGLE PARKWAY

Le circuit le plus rapide du jeu, et une galère sans nom en mode Extra ! Il faut un certain temps d'adaptation. Prenez garde à ne pas tomber dans l'eau.





MULTIJOUEUR

Pas de panique, nul besoin d'une télé de quatre mètres sur trois pour jouir du bonheur de Mario Kart 64 en mode Multijoueur. S'il perd un peu de sa rapidité, il gagne cent fois plus en fun. Par contre, pas de secret, il faudra investir dans les manettes supplémentaires. Impossible de jouer en Grand Prix à quatre, mais le mode Battle est parfait pour les parties entre potes.

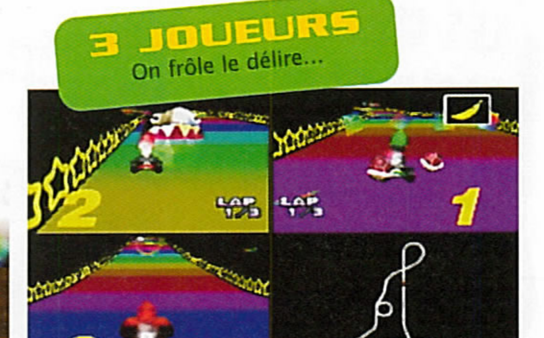


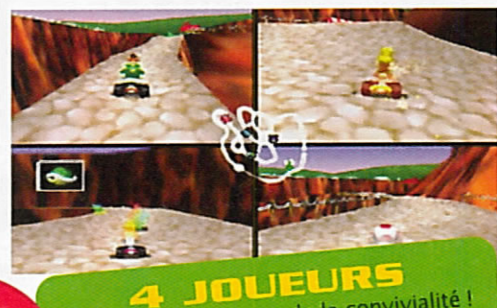
1 JOUEUR
Mario Kart est très agréable.

2 JOUEURS
Ça devient passionnant.



3 JOUEURS
On frôle le délire...





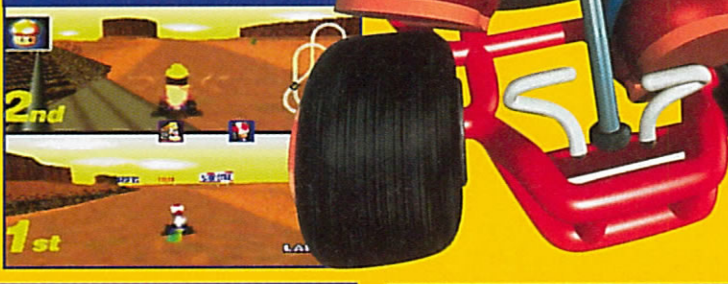
4 JOUEURS
Le comble du fun et de la convivialité !

LES OPTIONS

Certaines options sont équivalentes à celles de SMK Snes (carapace rouge, carapace verte, peau de banane, éclair, champignon, étoile et fantôme), et d'autres font leur apparition. Notons tout dfe même la disparition de la plume...

LE SUPER CHAMPIGNON

Le super campignon n'est rien d'autre qu'un champignon permanent. Le nombre d'utilisations n'est donc pas limité. Cependant, il ne reste efficace qu'une douzaine de secondes.



LES TROIS TURBOS

Même principe que le turbo classique, à la différence que vous disposez ici de trois turbos. Assez pratique en fin de course, cette option peut faire la différence de manière bien agréable.



LES TROIS CARAPACES

Elles commencent par tourner tout autour de vous et vous protègent. Puis elles servent à éliminer ceux qui tentent de vous dépasser. A noter que les rouges sont des carapaces à tête chercheuse.



LA CARAPACE BLEUE

Bien utile lorsque l'on est bon dernier, cette carapace va chercher le kart qui est en tête où qu'il se trouve, et dégommer tout autre adversaire qui se trouvera sur sa trajectoire.

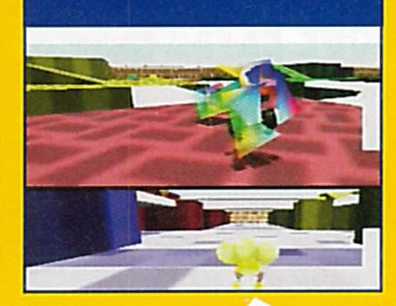
LES PEAUX DE BANANE

Ce n'est plus une seule peau mais cinq peaux de banane qui vous suivent. Vous pouvez les poser où et quand vous voulez. Et si un adversaire vous suit de trop près...



LA FAUSSE OPTION

Le mieux est de la placer au beau milieu des vraies options, histoire que vos concurrents se méprennent. Son effet devient jouissif en multijoueur, tant il énerve les autres.



LE TURBO

Pour gagner en vitesse, vous pouvez attendre de récupérer un champignon à la prochaine livraison d'options... Mais un peu de technique ne fait pas de mal et peut vous faire améliorer vos temps ou prendre du terrain sur vos adversaires. Coup de projecteur sur l'une des innovations majeures. N'ayez pas peur si vous n'y arrivez pas du premier coup, entraînez-vous. Ensuite, dès que vous maîtrisez la technique, usez-en au maximum.



DÉRAPAGE

Pendant la course, dérapez avec le bouton de flanc (R) et faites un va-et-vient de gauche à droite avec le paddle analogique, tout en maintenant R enfoncé.

A VOS MARQUES...

Pour démarrer sur les chapeaux de roue, appuyez sur l'accélérateur juste avant le feu bleu du départ (classique). D'ores et déjà, vous prenez la tête.



Au premier va-et-vient, la fumée blanche derrière votre kart va devenir jaune, ne lâchez surtout pas le mouvement, on y est presque.

Au second va-et-vient, la fumée passe au orange. Il ne reste plus qu'à tout lâcher (sauf l'accélérateur) pour partir en trombe.

AVIS

Mario Kart 64 est largement à la hauteur de nos espérances et devrait s'imposer d'emblée comme une référence. On retrouve le fun qui avait fait la force de Super Mario Kart sur Super Nintendo, ainsi que nombre d'innovations. Le jeu à quatre, paroxysme de la convivialité, est une vraie révélation qui ravira les joueurs de tout âge et de tout sexe. Bref, des heures de course folle en perspective !

CALIMERO

RIONS ENSEMBLE

Dans la Royal Raceway, juste après le méga-saut, vous apercevez sur la droite un château qui ne vous est pas inconnu. Prenez le chemin à droite pour ruiner la pelouse (ce n'est pas ce qu'il y a de mieux pour gagner la course).







AVIS

Le sceau de Nintendo, en lettres d'or, sur la casquette de Mario, et le tout décliné sur 64 bits: de quoi attendre une qualité exceptionnelle... Mario Kart 64 est un jeu de kart d'une fluidité et d'une maniabilité hors pair. Huit conducteurs sont proposés (Mario, Luigi, Yoshi et compagnie). Chacun a ses phrases fétiches et ne se fera pas prier pour les utiliser. Vous pourrez choisir de courir l'un des vingt circuits disponibles, ou de vous amuser à démolir vos adversaires dans le mode Battle. A quatre joueurs, le fun est extraordinaire ! Que vous soyez fan ou novice de la course de karts, il vous faut ce jeu !

KINOPIO

LES À-CÔTÉS

Bien entendu, pas de jeu avec Mario et sa bande sans son lot de surprises... En cherchant un peu, vous trouverez des raccourcis vous permettront de gagner du temps. La plupart du temps, il faudra un champignon pour en profiter... et pas mal d'entraînement !













EDITEUR: NINTENDO	PAD ANALOGIQUE: OUI
GENRE: COURSE DE KARTS	ACCESSOIRE: VOLANT
NOMBRE JOUEURS: 1 À 4 SIMULTANÉMENT	SAUVEGARDE: CARTOUCHE ET MEMORY PAK

GRAPHISMES 94%
Des décors variés et superbes qui perdent, hélas, un peu en détails lorsque l'on joue à plusieurs. On retrouve l'ambiance du monde de Mario.

SON 89%
Ce n'est pas vraiment le point fort du jeu. Certains thèmes musicaux deviennent même un peu irritants à la longue. Mais est-ce si important ?

JOUABILITÉ 98%
La prise en main au pad analogique est ultra-rapide et fort agréable. Les petits bolides répondent à la perfection, et déraper devient un vrai plaisir.

DURÉE DE VIE 96%
Quatre modes de jeu confère à Mario Kart une durée de vie quasi infinie. Tout seul comme à quatre, de belles heures de délire en perspective...

INTÉRÊT
Un jeu qui a fait ses preuves sur Super Nintendo, et nous revient avec un fun intact et un jeu à quatre super poilant.



98%



PILOTWINGS 64

Nintendo nous invite à réaliser tout en nous amusant le plus vieux rêve de l'humanité : voler. Tels ces fous volants et leurs drôles de machines, vous devrez partir à la conquête des cieux aux commandes d'appareils parfois bien étranges...

Pour ceux qui ne le savent pas encore, Pilotwings a été l'un des gros titres de la Super Nintendo. Quoi de plus normal alors que de le retrouver sur la Nintendo 64 sous le nom de Pilotwings 64 ? Ce jeu atypique vous propose d'incarner un pilote aux talents variés. Vous devrez utiliser les nombreuses machines volantes disponibles et passer différentes épreuves. Chaque épreuve est unique et comprend une ou plusieurs missions à réaliser avec un appareil donné. Dans l'une, vous devrez prendre des photos en deltaplane, dans une autre détruire des cibles aux commandes d'un ULM... Le jeu, tout en 3 D, se déroule sur des îles dont la géographie vous obligera à faire preuve d'une dextérité hors pair. Une fois une épreuve terminée, vous pourrez accéder aux suivantes, en général d'une difficulté plus élevée.

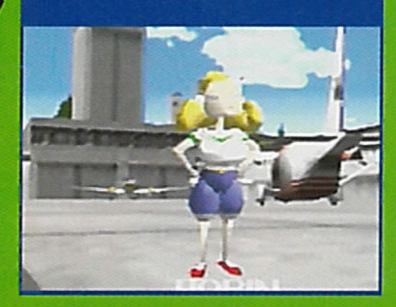
LES PILOTES

Les six pilotes disponibles vous permettront de varier les plaisirs. Plus adorables les uns que les autres, ils feront de leur mieux pour vous aider à réussir les épreuves.

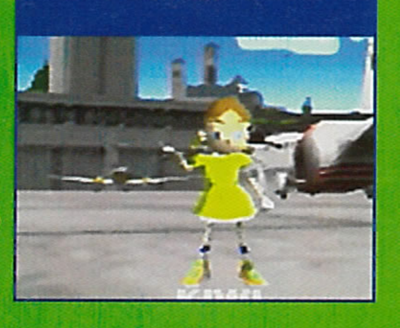
LARK



ROBIN



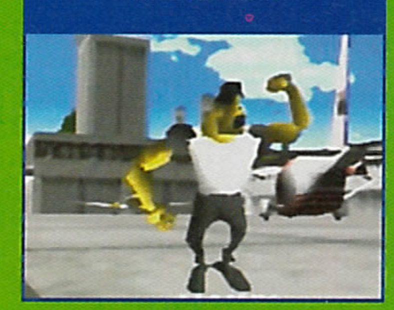
KIWI



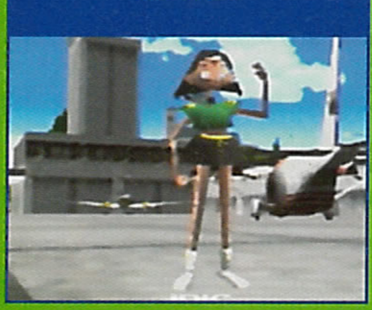
GOOSE



HAWK



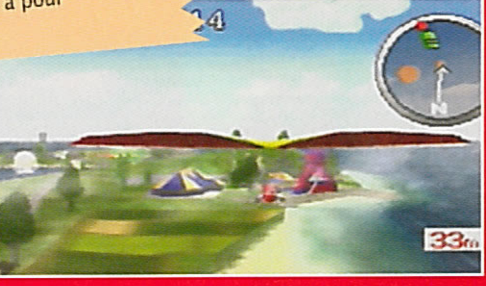
IBIS



LES EPREUVES

Voici une petite présentation des différentes épreuves que vous aurez à surmonter. Certaines sont plutôt classiques, d'autres franchement délirantes. Bref, il y en a pour tous les goûts...

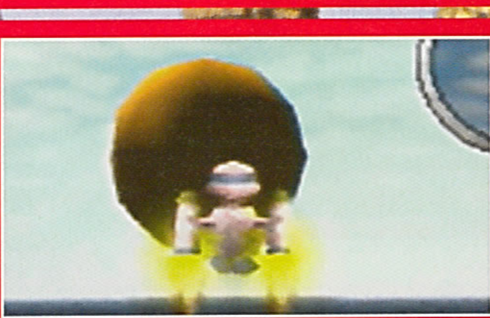
DÉBUTANT



Prenez de l'altitude en passant dans la zone d'air chaud...



... et gagnez des points en passant à travers les anneaux. Atterrissez en douceur.



Deuxième étape : grâce au Rocketbelt, vous devez trouver et exploser un ballon...



Une fois ce ballon détruit, dirigez-vous vers la "cible" d'atterrissage.



Pour en finir avec l'île Holiday, il vous faudra piloter le gyrocoptère...



... et traverser les trois anneaux avant d'atterrir.



CATÉGORIE A

Dans la catégorie A, chaque épreuve est divisée en deux missions. Pour la première épreuve, prenez d'abord une flamme en photo puis atterrissez. Ensuite, passez dans un maximum d'anneaux et posez-vous sur la cible.





La première mission consiste encore une fois à passer au travers des anneaux avant d'atterrir sur la piste. La deuxième mission vous propose de détruire trois cibles à l'aide d'un lance-missiles monté sur le gyrocoptère.





La première mission n'est pas très difficile : passez par les neuf anneaux de l'île et atterrissez. La deuxième mission est plus compliquée, il faudra se poser sur des plates-formes, puis enfin sur la cible.



LES DIFFÉRENTS APPAREILS

Tous les moyens sont bons pour échapper, ne serait-ce que quelques instants, à la pesante gravité terrestre. Vous aurez donc accès à une vaste panoplie de machines qui permettent de voler, planer, sauter... Chacun de ces engins dispose de ses caractéristiques propres.



Cette ceinture munie de fusées vous permettra de vous envoler sans contrainte. Ne vous laissez pas griser par la vitesse et surveillez votre jauge de fuel.

CHUTE LIBRE

Vous allez réaliser une figure artistique à haute altitude. La vitesse rend vos déplacements délicats. Pour l'atterrissage, sortez votre parachute.



Changé en homme-boulet, vous devrez vous glisser dans un gigantesque canon et atteindre différentes cibles. Pas si simple...



Ces chaussures vous permettront d'effectuer de bonds à plus de 70 mètres du sol. Seul inconvénient : vous ne pouvez pas vous empêcher de sauter. Réfléchissez vite et visez bien, il ne s'agit pas de se tromper de chemin.



Le gyrocoptère, kart du ciel, a une vitesse de pointe élevée, mais sa consommation est faible. Et sa maniabilité est délicate...

LES AILES

Déguisé en oiseau, tel Icare, votre pilote devra battre de ses propres ailes pour s'élever grâce à sa seule force... Il vous faudra donc le guider en appuyant régulièrement sur les boutons A et B.

DELTAPLANE

Les réactions du deltaplane dépendent de la force et de la direction du vent. En temps normal, le vent est assez faible et vous descendez doucement, mais des zones d'air chaud vous permettent de gagner de l'altitude.

AVIS

A première vue, Pilotwings ressemble à un simulateur de vol. Les graphismes, superbes, évoquent Flight Simulator sur PC. Mais ne vous y trompez pas: une fois plongé dans le jeu, il devient difficile d'en décrocher. Les missions sont nombreuses et variées, et le choix des engins volants s'étoffe à chaque série de médailles d'or obtenue. Par la suite, rien ne vous empêche de parcourir les niveaux pour le simple plaisir des yeux.

PETER PARKER

AVIS

Pilotwings 64 est un des jeux les plus agréables à jouer que j'ai jamais vus. Planer tranquillement au-dessus d'îles magnifiques au rythme de musiques agréables procure une sensation de bien-être incomparable. Les différentes épreuves à réaliser sont d'une difficulté évolutive, ce qui permettra à tout un chacun d'avancer dans le jeu à son rythme. Les différents engins à piloter sont réalistes, ce qui vous permet de vous identifier au pilote et de rentrer à 100 % dans le jeu. Même si vous n'aimez pas le genre, vous adorerez le jeu...

KINOPIO



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : SIMULATION DE VOLTIGE
NOMBRE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

GRAPHISMES 94%
Les mondes en 3D sont vastes et fluides. Les graphismes sont superbes, et vous pourrez notamment admirer de magnifiques montagnes enneigées...

SON 97%
Les musiques, agréables, donnent de l'entrain à vos exercices de voltige. Les bruitages sont excellents (ah, le souffle du vent à haute altitude...).

JOUABILITÉ 91%
L'utilisation du pad analogique rend la jouabilité précise et instinctive, mais manier les différents appareils demande un petit temps d'adaptation.

DURÉE DE VIE 90%
Les 25 épreuves vous permettront de vous éclater pendant des heures, et la magie du jeu vous donnera envie de reprendre le pad régulièrement.

INTÉRÊT
Pilotwings pourrait être un petit jeu sympa, mais sa finition parfaite en font un hit étonnant.





Acclaim, éditeur de renom, a tenu à sortir son titre en même temps que la console. Turok est un jeu d'action à la Doom, gore et très bien réalisé. Assouvissez vos instincts les plus primaires et partez occire du dinosaure à tour de bras.

TUROK

Certains esprits malveillants auraient-ils envie de dire que Nintendo, c'est "bien gentil" ? Mario est très mignon, les persos sont on ne peut plus attachants, mais l'univers n'en demeure pas moins "mielleux", tout juste "bon pour les mômes". Turok vient faire taire une bonne fois pour toutes ces mauvaises langues – qui, de toute façon, ont tort. Turok est un "qui-vous-savez-like" qui vous plonge dans un univers réaliste, infesté d'ennemis plus ou moins fantaisistes.

TUROK'N ROLL

Nous n'allons pas vous le cacher plus longtemps, le but principal du jeu est d'exterminer à gogo. Un conseil pour les débutants peu habitués à ce genre : oubliez vos idéaux pacifistes. Si vous rencontrez quelqu'un, dès que ça bouge, ne perdez pas de temps à essayer d'entamer une discussion : tirez dans le tas. On n'est pas là pour tailler une bavette, mais pour débiter du steak de dino. Notons d'ailleurs que les âmes sensibles peuvent d'ores et déjà aller chercher leur bonheur ailleurs. En effet, Turok est globalement gore (mais vous pouvez rassurer vos parents : une option permet d'enlever le sang).

EXPLOSION

La première solution consiste à faire littéralement exploser vos ennemis. Radical !



AGONIE

Tirez seulement par à-coups si vous voulez les voir agoniser doucement.



CONVULSION

Pour les plus acharnés, il reste la possibilité de canarder une dernière fois l'ennemi au sol.



SANG

Quoi qu'il arrive, la marée de sang est la plupart du temps impressionnante.



DE L'AVENTURE ?

Après mûre réflexion, la solution est peut-être là : chez Acclaim, ils ont dû se dire que ça craignait de faire un jeu dont le seul et unique but serait de tuer son prochain. Ils ont décidé donc d'assaisonner Turok d'un zeste d'aventure. Passer au monde suivant impliquera donc de trouver certains éléments. Et pour cela, il vous faudra fouiller de fond en comble les coins et recoins des niveaux gigantesques. Néanmoins, côté réflexion, cela reste relativement simple. Zelda peut dormir sur ses deux oreilles.



LE CENTRE
C'est par là que vous accéderez aux différents niveaux. A condition bien sûr d'avoir les clés nécessaires.



PIÈCES DÉTACHÉES
Vous devrez également trouver tous les morceaux d'une arme surpuissante (voyez plutôt) nommée Chronosceptre.



LE TABLEAU
Ce tableau récapitulatif vous indique le nombre de clés obtenues et celles qui manquent pour chacun des niveaux...



LES CLÉS
Vous trouverez des clés dans chaque niveau. Elles vous permettront de progresser jusqu'au level final. Suspense.

Ils sont assez nombreux. Profitez-en pour remarquer que ces dinos sont joliment réalisés.

DINO



X-FILES ?

Pour les cœurs mal accrochés, un option permet de changer la couleur du sang...



VOS ENNEMIS

Enquiquineurs, méchants et très nombreux, des ennemis en tout genre vous attendent aux détours des niveaux de Turok. Ils ne rêvent que d'une chose : vous croquer tout cru... Présentations en règle de quelques-uns de ces énergumènes. Ils vous détestent déjà.

Lui, quand il est énervé, il tape du poing par terre et vous envoie des décharges.



Pas très résistants, ils font tout pour vous barrer la route. Tant pis pour eux.



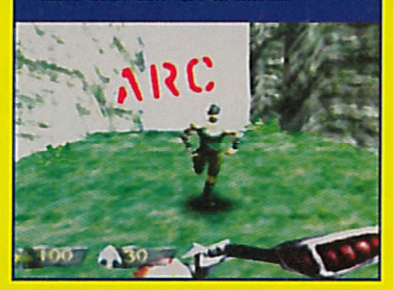
SORTEZ ARMÉ

Soyons sérieux, vous ne comptiez pas chasser l'abondante faune locale et à coup de pâquerettes, tout de même ? C'est vrai, quoi... enfin ! Bon alors, au départ, vous disposez seulement d'un couteau, ce qui fait un peu léger, mais au fil de votre progression, vous dénicherez d'autres gadgets plus ou moins rigolos.

Arme de départ, elle est aussi la seule dont vous pouvez disposer sans contrainte de munitions.



Vous tirez des... flèches. Mais la portée est limitée. Méfiez-vous si vous êtes loin de la cible.



Ce sera votre première arme à feu. Son débit est rapide. Gare à ne pas tomber en rade de balles.



Comme il est à pompe, il se recharge assez lentement par rapport aux autres armes.



Excessivement pratique pour se tirer d'embarras... Ses munitions s'épuisent hélas très vite.



A la différence du fusil à pompe, cette arme lance des rafales de trois cartouches. Efficace.



On entre dans la catégorie des armes farfelues. Ces boulettes sont extrêmement dévastatrices.



Cette arme, certes classique, est très rapide, et vous sera bien utile en cas de coup dur.



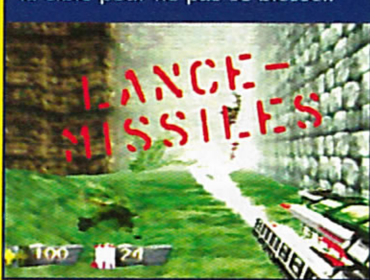
La grenade partira exploser au loin. A manier avec précision pour ne pas manquer sa cible.



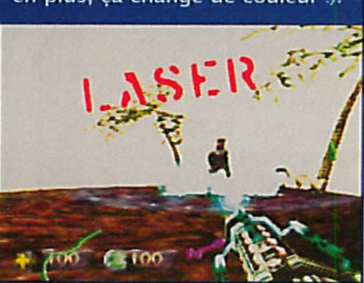
Cette espèce de rayon laser vert part en cercle et va exploser plus loin. Beau et bigrement



Eh oui, il lance des missiles ! A utiliser à bonne distance de la cible pour ne pas se blesser.



Plus vous appuyez longtemps, plus la rafale est puissante (et en plus, ça change de couleur !).



Arme très limitée, à n'utiliser que dans les cas extrêmes. C'est la plus puissante.

PROVISIONS

Attention, si vous exterminez à tire-larigot, il se peut aussi que vous soyez envoyé ad patres à votre tour. Dans ce bas monde, il y a tout de même une justice. Gardez à l'esprit que vous êtes mortel. Pensez à chercher des recharges de vie. Autre souci : le manque de munitions. A l'instar des points de vie, les munitions sont disséminées de-ci de-là dans les niveaux.

POINTS DE VIE

Ils se présentent sous la forme de croix de différentes couleurs selon le soin qu'ils apportent.



MUNITIONS

Elles sont indispensables pour utiliser une arme. Certaines munitions sont très rares.







PLAN
S'il gêne un tant soit peu la vue, il aide drôlement à se repérer. A vous de choisir si vous souhaitez l'afficher ou non.

SAUT
Eh oui, il va falloir sauter pour franchir certains obstacles. Plus vous appuyez, plus vous sautez loin. Et ce n'est pas facile à doser.

LE PAS DISCRET DU CHASSEUR

Le déplacement du personnage est un peu particulier. Au début, le néophyte aura peut-être du mal à s'y habituer. Tout d'abord, la vue subjective, classique dans ce genre de soft, risque d'en surprendre quelques-uns. Ensuite, la gestion du pad analogique est spéciale : vous vous déplacez grâce aux boutons jaunes (avant, arrière...), le pad servant, quant à lui, à regarder en l'air ou en bas.



ALPINISME
Une innovation : Le gars que vous dirigez grimpe le long des parois... Mais pas n'importe lesquelles !

PLONGÉE
Il sait aussi nager, le bougre. Méfiez-vous car aucune arme, hormis le couteau, ne peut être utilisée dans l'eau.

WARP ZONES

Dans le style "exploration-bis", il va falloir se mettre en quête de passages secrets qui regorgent d'options diverses.

PASSAGE CACHÉ



A la recherche des passages cachés où l'on trouve des clés, munitions et autres points de vie.

PASSAGE BLEU



Ces passages sont des niveaux-bonus que vous pouvez recommencer tant que vous n'en sortez pas.

TOILES DE FOND

Y a pas à se plaindre, les décors sont drôlement soignés. Blaster ne se fait pas forcément dans un univers sombre. Vous irez donc de la jungle lumineuse aux sous-sols les plus glauques, en passant par les fonds sous-marins...



Forcément, il fait sombre, dans les galeries, mais on y voit quand même assez pour se repérer.



La texture de l'eau est superbement bien rendue. Une atmosphère parfaite.

Une jungle si réaliste qu'on a presque chaud. Ne perdez pas de temps à admirer le paysage.

AVIS

Une bonne ambiance, des graphismes impressionnants et une durée de vie plus qu'acceptable font de Turok un must. Oui, le jeu est sanglant, une vraie boucherie dans la jungle. Mais par pitié, qu'il ne ranime pas le sempiternel débat sur la violence dans les jeux vidéo. Surtout, ne le prenez pas au premier degré, ce jeu est là pour défouler et peut même s'avérer plutôt drôle.

GRIBOUILLE

AVIS

On en avait un peu assez, de ces Doom-like à l'ambiance sombre et hi-tech. Turok offre un peu de fraîcheur. L'animation des différentes créatures est criante de vérité et les graphismes somptueux vous transporteront dans un univers préhistorique envoûtant. Pas de problème avec la jouabilité, encore plus de fun puisque des énigmes tarabiscotées et des armements surpuissants vous attendent. Dommage que les phases de plates-formes soit si peu jouables...

MAX

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION (DEVINEZ-QUOI-LIKE)
NOMBRE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PACK

GRAPHISMES 96%
D'un grand réalisme, les graphismes constituent un des arguments principaux de Turok. Beaucoup de travail de ce côté-là, ça se voit.

SON 92%
Pas de souci notable. La musique sait se faire assez discrète, ce qui est une bonne chose. Les bruitages, quant à eux, sont appropriés...

JOUABILITÉ 89%
Le petit défaut du jeu. La prise en main n'est pas immédiate. Ceci est sans doute dû à l'utilisation inhabituelle des boutons du pad.

DURÉE DE VIE 95%
Pas de problèmes. Des niveaux très larges avec nombre de recoins à fouiller pour trouver armes et clés ainsi que des passages très ardus.

INTÉRÊT
Turok renouvelle un genre que l'on croyait moribond. Un soft qui a tous les atouts pour ravir les fans.







Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les développeurs de Nintendo ne passent pas leur temps à travailler sur le plombier moustachu... Si, en d'autres temps, ils nous ont montré qu'ils savaient faire autre chose que du "simple" Mario, les concepteurs avaient besoin de faire leurs preuves sur la nouvelle bête. Pari tenu avec WaveRace 64, un jeu tout en sensations.

WaveRace 64 est donc une course de jet-ski. Et comme dans toute course qui se respecte, le but est d'arriver le mieux placé. Pour ce faire, commencez par essayer de ralentir le moins possible, faites très attention aux bouées, évitez les obstacles et, surtout, apprenez à manier l'engin. Le pad analogique peut vous surprendre et quelques parties d'entraînement peuvent s'avérer nécessaires avant d'entrer dans le vif du sujet. Vous pourrez ensuite aller en démordre avec trois adversaires pour remporter le championnat. Présentation en détail d'un soft inédit...

LE CHAMPIONNAT

Dans ce mode de jeu, il va s'agir d'affronter les trois autres concurrents. Autant ils ne seront pas trop agressifs en mode Normal, les battre en Hard puis en Expert devient nettement plus compliqué. Par ailleurs, il faudra se classer pour remporter un certain nombre de points si vous ne voulez pas être purement et simplement disqualifié.

Cet écran vous présente la course et vous informe sur le nombre de points que vous devez réaliser pour continuer.

Sur la ligne de départ, ne ratez pas votre démarrage, ça aide pour la suite. Appuyez sur l'accélérateur au "Go !".

Certains affrontements se font jet-ski contre jet-ski. Méfiez-vous en cas de collision : la chute, ça ne pardonne pas.

Ça fait du bien d'arriver en tête, sous les applaudissements de la foule et les félicitations du commentateur.



LES OBSTACLES

Partie non négligeable de WaveRace : les obstacles. La mer sur laquelle vous évoluez risque bien de vous faire oublier vos vacances sur le bord de la Méditerranée. Que ce soit de mines, de caisses, de murs et j'en passe, elle est jonchée d'objets en tout genre qui n'ont d'autre tâche que de vous compliquer la vie. Votre but est évidemment de les éviter... Ou vous risquez de tomber et de prendre un retard considérable. Pour ce faire, plusieurs possibilités.

Vous passez à côté d'eux en feignant de ne pas les voir... Technique sécurité.

Vous glissez sur la vague et sautez par-dessus. Technique risquée.

Un écran vous indique le nombre de points et votre position dans le classement du championnat. Pour l'instant, ça va.

VOTRE MONTURE

A votre disposition, vous aurez quatre pilotes distincts de par leur look et leurs capacités. Du débutant au vieux routier du jet-ski, mefiez-vous de celui que vous choisissez. Tous ne réagissent pas de la même manière. En ce qui concerne votre scooter des mers, vous pourrez soit le laisser tel quel, soit le customiser à votre goût en faisant varier divers paramètres (l'adhérence, par exemple).









AUTOUR DE LA COURSE

Vous remarquerez vite le nombre de séquences agréables à l'œil qui agrémentent le jeu.



A la fin de la course, vous avez droit à de superbes retransmission de vos exploits sous tous les angles.

Beaux joueurs, les autres participants applaudissent votre victoire sur le podium. A condition que vous soyez premier !

LES EFFETS VISUELS

Les différents effets visuels sont un des points forts du jeu. Vous allez en prendre plein les mirettes ! En témoignent ces images qui ne vous donnent qu'un aperçu. Quand ça bouge, c'est encore plus phénoménal. Nous n'avons pas de meilleur conseil à vous donner que d'essayer par vous-mêmes. Chaque course a ainsi son petit lot d'effets, en voici quelques exemples, pris au hasard.

LES VAGUES

Il va falloir jouer avec les vagues. Au niveau visuel, leur mouvement est très bien restitué. Le vice a été poussé au point de reproduire le cliquetis.



LA BRUME

Le brouillard ne vous laisse découvrir le décor et les obstacles qu'à très courte distance. Puis, au fil de la course, la brume se lève... Magnifique



LE SOLEIL

Dans cette course, le soleil se reflète sur la mer de fort belle manière, en harmonie avec le mouvement des vagues. Attention à ne pas être ébloui.

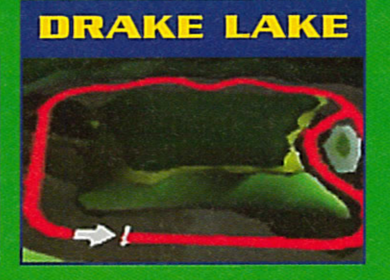


LES DIFFÉRENTES COURSES

Avant de commencer une course, le jeu vous donne un aperçu du tracé. Si vous pouvez vous fier à ce tracé pour repérer virages ou éventuels raccourcis, mais les obstacles (mines, caisses, etc.) ne sont pas indiqués. Ne vous méprenez pas, ça paraît simple, mais ça ne l'est pas vraiment.

SUNNY BEACH

DRAKE LAKE



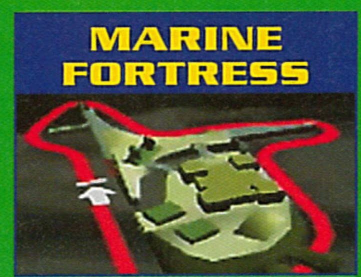
PORT BLUE



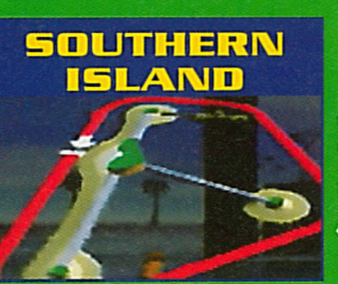
SUNSET BAY



MARINE FORTRESS



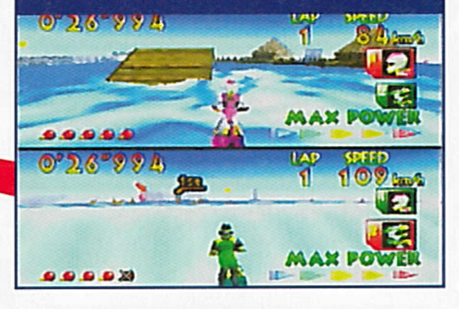
SOUTHERN ISLAND



MAXIMUM POWER

Si vous parvenez à bien prendre les bouées, votre vitesse grandira. En fait, à chaque bouée prise du bon côté, votre capacité à gagner en vitesse s'accroît jusqu'à arriver au "Maximum Power" qui assure, comme le nom l'indique, que vous utilisez votre jet-ski au "pouvoir maximum" (cette traduction a demandé plusieurs années d'études supérieures et quelques heures de recherche).

Jusque-là, tout se passe bien, les deux joueurs sont au maximum. Aucun des deux n'a raté de bouée. S'ils continuent ainsi, seule la technique les départagera.



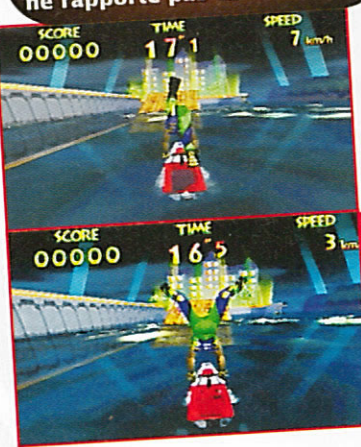
Aïe ! Ca y est. Le joueur du haut a raté la bouée orange et perd tout son "Power". il ne lui reste plus qu'à bien reprendre les prochaines bouées avant d'être rattrapé.



LES CASCADES

Toc-toc-badaboum, le mode Cascade est un élément très attachant de WaveRace. A l'instar d'Unirally (un jeu de monocycle sorti sur Super Nintendo), vous allez être amené à réaliser un maximum de figures plus ou moins acrobatiques en un minimum de temps. Plus vous faites de cascades, plus vous soignez le style et la réception, et plus vous marquez de points. N'oubliez pas de passer dans les anneaux, ça rapporte quelques points. Exemples de figures réalisables sans trop de difficultés.

Lâchez l'accélérateur, tirez le pad vers le bas puis vers le haut et maintenez-le en haut. Une figure rigolote, mais qui ne rapporte pas énormément.



Lâchez l'accélérateur, faites faire un tour complet au pad dans le sens des aiguilles d'une montre et allez vers le bas. Joli !



Lâchez l'accélérateur faites faire un tour complet au pad dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et allez vers le haut.



Quand vous êtes sur une rampe, allez vers le haut. Dès que vous décollez, maintenez vers le bas jusqu'à faire un tour complet.



Chaque anneau vaut 50 points. Si vous les enchainez, les points se cumulent. Technique intéressante pour améliorer son score.



LE MODE VERSUS

Ce mode a la particularité de vous permettre de jouer à deux en écran splitté… Même si l'on peut regretter de ne pouvoir disputer un championnat en équipes, le mode Versus donne une dimension supplémentaire aux courses. C'est là que vous affronterez vos camarades de jeu dans une lutte sans merci, le but étant bien entendu d'arriver premier… Notons à son avantage que ce mode ne souffre d'aucun ralentissement (c'est assez rare pour qu'on le précise !).

Chacun des deux joueurs choisit son bolide et peut le customiser.



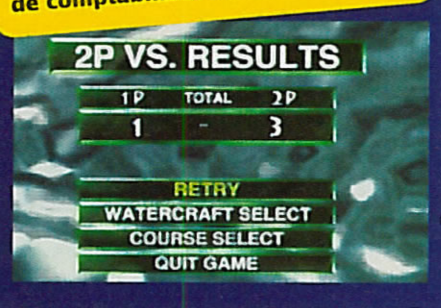
Puis viennent les choix de la course et du niveau de difficulté.

COURSE SELECT
DOLPHIN PARK
SUNNY BEACH
SUNSET BAY
DRAKE LAKE
MARINE FORTRESS
PORT BLUE
TWILIGHT CITY
GLACIER COAST
SOUTHERN ISLAND
NORMAL
HARD
EXPERT
HANDICAP
ON OFF
BEST TIME
BEST LAP

Et c'est parti pour l'affrontement où tous les coups sont permis.



Pas de souci, l'ordinateur s'occupe de comptabiliser les victoires.

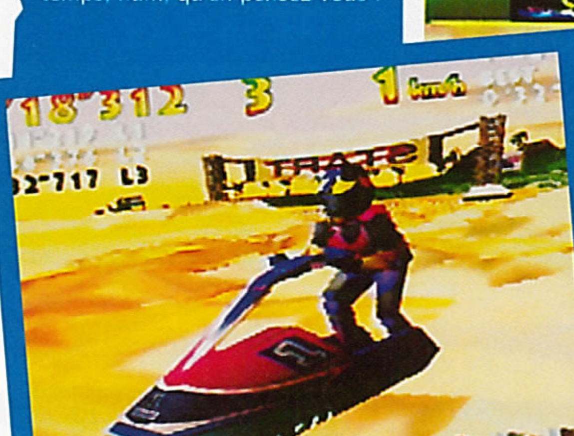


LE TIME TRIAL

Le but du Time Trial est bien entendu de faire le meilleur temps possible. Vous évoluez seul dans le circuit de votre choix. Grâce à ce mode, vous pourrez vous entraîner sur chaque course. Et si le cœur vous en dit, rien ne vous empêche de nous communiquer vos meilleurs temps, hum, qu'en pensez-vous ?

SUNSET BAY

RANK	LEVEL	RIDER	TIME
1	HARD	AAA	1'42"78
2	HARD	M.J	1'44"45
3	HARD	CAL	1'48"51
CURRENT TIME			
	NORMAL		2'18"
BEST LAP			
	NORMAL	AAA	0'32



La cartouche enregistre vos initiales et conserve vos meilleurs temps… Pratique.

Si votre temps clignote, c'est gagné, vous venez de battre le record du tour. Bien joué.

LES BOUÉES

L'une des difficultés majeures du jeu se situe dans les bouées qui sont disséminées sur le parcours. Parfois elles se trouvent à des endroits où il est ardu d'accéder sans prendre de risques. Pour bien faire, vous devrez respecter les indications qu'elles vous donnent : passer à droite ou à gauche. Dans les options, vous pourrez décider du nombre de bouées que vous serez autorisé à manquer. Mais si vous en ratez une de plus, c'est l'élimination pure et simple !

Bouées jaunes : passez à gauche.

Bouées oranges : passez à droite.

SPLASH !!!

Attention, n'en ratez pas trop !





LES CONDITIONS

Dans le genre sympa, allez donc faire un tour dans le menu des options. Celui-ci permet de configurer un certain nombre de paramètres. Outre le nombre de bouées que vous pourrez rater et le nombre de tours par course, vous aurez la possibilité de doser la force des vagues. Bonne idée que voilà. Si vous êtes las de piloter sur de petites vagues, ajustez donc une mer déchaînée, le jet-ski répondra différemment en fonction de la force des courants. Un petit plus qui, ma foi, nous a bien amusés. Dans un autre écran d'options, le choix s'offre également à vous de couper une musique qui ne correspond pas forcément à tous les goûts ou pourrait gêner la concentration des oreilles sensibles.

CHANGE CONDITIONS
NORMAL | HARD | EXPERT
DEFAULTS | END
WAVE CONDITIONS ▸ WILD
NUMBER OF MISSES ▸ 5
NUMBER OF LAPS ▸ 3
WARNING: RECORDS WILL NOT BE SAVED

AUDIO
AUDIO SETTINGS ▸ STEREO
MUSIC ▸ OFF
LISTEN TO MUSIC ▸ 0
END

AVIS

WaveRace, c'est comme la verrue de ma grand-mère : plus on joue avec, plus on l'aime ! Le jeu propose des effets visuels somptueux que seule les chips de technologie Silicon Graphics contenus dans la Nintendo 64 sont capables de générer : effets de brouillard, reflets des paysages à la surfaces de l'eau, écume et vagues plus ou moins imposantes, coucher de soleil, etc. La maniabilité au pad analogique offre des sensations inédites. Les nombreuses épreuves proposées sont assez variées, et le mode 2 joueurs sur écran splitté rallonge d'autant la durée de vie de cette course de vitesse aquatique.

KINOPIO

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Rares sont les jeux qui échappent à la règle du "niveau de difficulté". WaveRace ne fait pas exception et propose trois modes (Normal, Hard et Expert). Le fait de changer de niveau n'influe pas sur la rapidité de votre engin. En mode Championnat, c'est le nombre de courses qui s'accroît, ainsi que le nombre d'obstacles sur votre chemin.

RANK 4 LAP 1 SPEED 102 km/h
MAX POWER



TIME 0'22"983 RANK 1 LAP 1 SPEED 93 km/h
MISS POWER

AVIS

Du championnat classique au Time Trial en passant par le mode Versus (deux humains) et les cascades, WaveRace dispose de suffisamment d'atouts pour se placer parmi les grands jeux de course. Pilotez votre jet-ski au long de circuits très variés dans lesquels sont reproduits à merveille les effets de lumière. Joueurs à la recherche de sensations ou nostalgiques des vacances au bord de la mer, ce soft est fait pour vous.

GRIBOUILLE



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE DE JET-SKI
NOMBRE JOUEURS : 1 A 2 SIMULTANÉMENT
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

GRAPHISMES 94%
Superbes, les graphismes de WaveRace témoignent d'un joli travail, et les effets à la surface de l'eau tapent la classe. Chapeau bas .

SON 90%
Les musiques ne resteront certes pas dans les annales, mais l'ambiance sonore (les clapotis de l'eau en particulier) sont très réussis.

JOUABILITÉ 89%
Ca ne vient pas tout de suite, il faut s'y mettre... Ce qui risque de décourager un certain nombre de joueurs très dilettantes.

DURÉE DE VIE 92%
Le mode 2 joueurs apporte la touche supplémentaire qui confèrera à cette cartouche la durée de vie qu'elle mérite.

INTÉRÊT
Nintendo frappe très fort avec WaveRace, qui allie plaisir de jeu et beauté. Amateurs de sensations, à vos pads.



BLAST CORPS

Que les amateurs de jeux bourrins mâtinés de stratégie dressent l'oreille : dans Blast Corps, ils piloteront des engins pas croyables et ne laisseront derrière eux que poussière et désolation.

Un camion chargé de matière explosive avance sur une route semée d'embûches. Ces obstacles, c'est à vous de les détruire pour que le véhicule poursuive son chemin sans feu d'artifice. Pour ce faire, vous prendrez les commandes de divers engins plus ou moins farfelus grâce auxquels vous nettoierez le passage. Bien entendu, votre principal ennemi sera le temps, qui correspond à l'avancée du poids lourd. Au moindre contact avec autre chose que la route, tout est perdu. Ce sont donc des zones entières que vous devrez aplanir sous les chenilles de bulldozer ou les pieds de robot géant. Bref, un jeu d'action agrémenté d'une pointe de réflexion. Amusant et vraiment original.



LES ENGINS

Blast Corps est une corporation spécialisée dans les véhicules de destruction. Un beau jour, elle est appelée à la rescousse pour escorter un convoi dangereux, et c'est à vous qu'on confie le boulot. Pour assurer cette mission, vous disposez de divers véhicules aux caractéristique distinctes. Apprendre à les manier et connaître leurs capacités est la première chose à faire. Si, dans les niveaux faciles, vous n'aurez qu'un engin à piloter, vous passerez vite à trois ou quatre. Et là, ça se complique drôlement.

Facile à manier, efficace et très rapide, c'est celui que vous préférerez, au moins au début.



Difficile à maîtriser, le camion-benne est assez efficace, si l'on use de dérapages contrôlés.



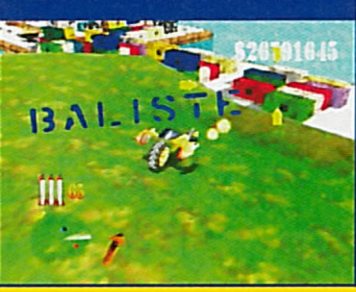
Déjà très rapide à la base, il est de surcroît équipé d'un turbo qui booste ses capacités.



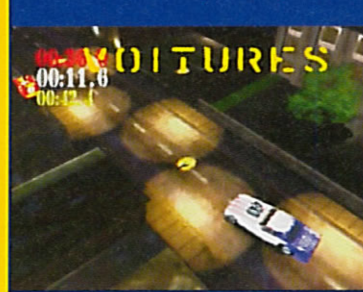
Il y en a plusieurs différents. Celui-ci monte en l'air et écrase les buildings sous ses pieds.



Rapide, la baliste n'a que deux roues. Pas évident à manœuvrer, surtout pour ajuster les tirs !



Elles n'ont d'autre utilité que de vous transporter d'un point à un autre très rapidement.



Plusieurs utilités : il transporte d'autres véhicules et permet parfois au camion de passer.



Comme le train, elle permet de déplacer des éléments (TNT ou véhicules) à un endroit propice.





PLANÈTE

La planète vous indique où vous en êtes des niveaux. Les cercles rouges sont les missions terminées.



CARTE

La carte permet de visualiser le parcours du camion. De ce fait, vous savez ce qu'il faut détruire.



LES ÉCRANS

Différents écrans sont disponibles, et les consulter de temps à autre n'est pas une mauvaise idée. La planète donne une vue générale du trajet, la carte donne des indications sur le niveau dans lequel vous vous trouvez... Bref, ces écrans constituent des aides précieuses.

INFOS

Cet écran vous donne des renseignements sur le niveau en cours, ce que vous avez fait et ce qu'il reste à faire.

PROMOTIONS

Eh oui, tout effort mérite récompense. Si vous vous révélez d'une redoutable efficacité, vous gagnez une médaille.



TOUT DÉTRUIRE ET FAIRE LE BIEN

Cela peut paraître paradoxal, mais même si vous devez détruire bâtiments et autres maisons, votre mission reste pacifique. Déjà parce que vous empêchez ce satané camion d'exploser, mais aussi parce que, au passage, vous délivrez des prisonniers. Un hélicoptère vient les récupérer. Pour finir un niveau complètement, il faut délivrer tous les prisonniers, détruire tous les bâtiments et allumer toutes les loupiotes.



BÂTIMENTS

Faites en sorte de ne pas en oublier un morceau, ou bien il ne sera pas comptabilisé.

DE LA LOGIQUE

Un effort particulier a été fourni pour donner un aspect réflexion à ce soft qui paraît bourrin de prime abord. Au début des niveaux, vous êtes informé des engins dont vous disposerez. Dans certains niveaux, changer de machine ne sert qu'à gagner du temps. Dans d'autres, cela devient indispensable. Il s'agit alors non seulement de dénicher les différents véhicules, mais aussi de jongler entre eux avec brio...



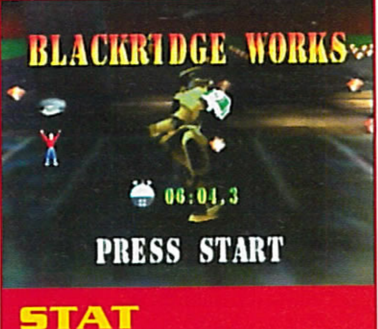
PASTILLES

Attention, ces pastilles sont souvent bien cachées. Trouver les 100 relève de l'exploit.



RESCAPÉS

Très faciles à trouver, il suffit de détruire les bâtiments pour être à 100 %.

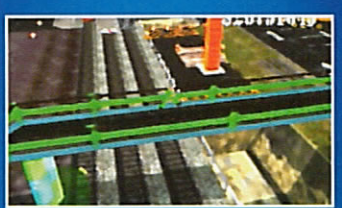


STAT

En cas d'hésitation, consultez les statistiques pour connaître l'état de votre progression.



Allez en train jusqu'à la gare (repérez-vous au "smiley").



Descendez du train et traversez la passerelle à pied.



Montez dans le bulldozer et écrabouillez les bâtiments.



Puis placez le bulldozer sur la plate-forme de la grue.



Avec la grue, faites passer la plate-forme de l'autre côté.



Traversez, remontez dans le bulldozer et allez vers le train.



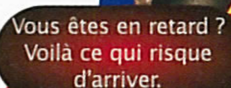
Poussez la TNT contre le bâtiment pour qu'il explose.

Il est très joli, ce camion rouge. Mais il est si bête...

DUO DE CHOC...

LE CAMION

Reconnaissons que le chauffeur de ce camion n'est pas bien malin. Le poids lourd fonce droit devant lui comme un Lemming de plusieurs tonnes, et suit son bonhomme de chemin sans se soucier des obstacles. C'est à vous qu'incombe la lourde tâche de déblayer le terrain.





AVIS

Blast Corps est parvenu à m'énerver. Le taux d'adrénaline fait des bonds, et la tension atteint son comble lorsque les "Warning" préviennent de l'imminence de la collision. Un conseil, jouez seul, loin des autres : dans la panique, on commence à faire n'importe quoi, on crie, on jette la manette, on jure comme un charretier... Bref, les marques d'un jeu prenant. Mais l'action, assez répétitive, peut finir par lasser. On regrette l'absence d'un mode Multijoueur. Au final, avec Blast Corps, il n'y a pas de quoi se relever la nuit. Mais il y a de quoi se coucher tard. C'est déjà pas mal.

CALIMERO

CAISSES DE TNT

Grâce au bulldozer, vous pouvez les pousser contre des baraques. Attention, ces caisses explosent vite.

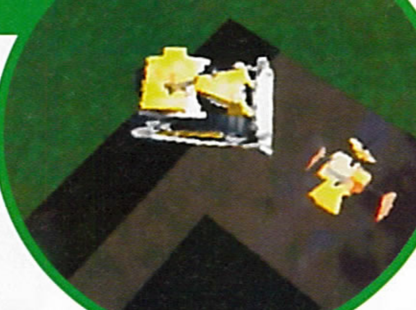


RÉCUP' DANS LES NIVEAUX

Ne faites pas le bourrin forcené en permanence... Il y a quelques petits trucs sympa à récupérer dans les niveaux. Certains éléments sont même indispensables pour progresser (caisses de TNT, munitions...). Les antennes satellites, quant à elles, n'ont rien d'obligatoire, mais permettent d'accéder à des niveaux-bonus. Un autre paramètre à prendre en compte si vous voulez tout voir.

NIVEAUX-BONUS

Ces antennes de communication ouvrent l'accès à des niveauxsupplémentaires. Elles sont souvent bien dissimulées.



MUNITIONS

Indispensables pour quelques véhicules, récoltez-les dès que vous en trouvez pour éviter de tomber en rade.



AVIS

Sans être radicalement révolutionnaire, Blast Corps est un jeu agréable et idéal pour se défouler. Les véhicules sont suffisamment variés pour éprouver diverses sensations. Le maniement est impeccable, même si, parfois, il faut faire preuve d'un minimum de délicatesse. L'animation, quant à elle, est d'une fluidité quasi parfaite, ce qui confère au jeu un rythme particulièrement grisant. Ça va blaster dans les chaumières !

BEAVIS

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : ACTION-STRATÉGIE
NOMBRE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PAK

GRAPHISMES 91%
Variés et plutôt jolis, ils ne présentent pas grand intérêt. En revanche, l'animation est rapide et ça, c'est important.

SON 86%
Pas grand-chose à dire. Le fait de pouvoir couper le son est un avantage indéniable, les musiques étant parfois répétitives.

JOUABILITE 90%
Les engins proposés sont nombreux, mais les commandes de pilotage restent heureusement assez semblables.

DUREE DE VIE 89%
Tout réussir à 100 % demandera une bonne endurance. De nombreuses heures de destruction azimutée en perspective.

INTÉRÊT
Un jeu d'action avec un zeste de réflexion, amusant et original. On ne peut pas y jouer à plusieurs. Dommage.





PROCHAINEMENT OUVERTURE A LYON

SCORE MANIA

NOUVEAU A BREST
75, Rue Jean Jaurès
29000 BREST
Tél : 01 41 41 92 92

Le défi en soi !

Achetez - Revendez - Echangez
vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits

SAINT GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
(RER A)
Tél : 01 30 61 47 47
Mardi au samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10h30 à 13h

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
Tél : 01 41 41 92 92
Lundi de 14h à 19h
Mardi au samedi de 10h à 19h

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
Place d'Italie
(au dessus du grand écran)
75013 Paris Métro Place d'Italie
ouvert 7 jours/7 de 11h à 19h
Tél : 01 53 80 3000

NINTENDO 64
CONSOLE NEUVE : **999 Frs**
OCCASION : **800 Frs**

PSX
CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

BOMBERMAN 64
449


CROC
349

TOP GEAR RALLY
449


RESIDENT EVIL Director's Cut
349


JEUX NEUFS

NINTENDO 64		PSX		SATURN		CD ROM PC	
EXTREME G	TEL	CROC	349	SEGA TOURING CAR	349	LAND OF LORE 2	TEL
MACE	TEL	SNOW RACER	TEL	DUKE NUKEN	349	WORMS 2	TEL
GOLDEN EYE	449	PANDEMONIUM 2	349	WARCRAFRT 2	349	DARK EARTH	349
BOMBERMAN 64	449	TOMB RAIDER 2	369	FORMULA KART	349	SHADOW WARRIORS	349

JEUX D'OCCASIONS

NINTENDO 64		PSX		SATURN		CD ROM PC	
TUROK	399	V RALLY	249	CRYPT KILLER	249	DIABLO	249
MARIO KART	299	FORMULA ONE	199	DRAGON FORCE	249	ATLANTIS	249
STAR WARS	349	RESIDENT EVIL	199	TOMB RAIDER	199	DUKE NUKEN	159
ISS 64	349	ABE'S ODYSSEY	249	NIGHTS	169	ALERTE ROUGE	199

Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/11/1997.

Gagnez la console de vos rêves !

Pour tout achat du jeu TOMB RAIDER II sur PSX et SATURN, ECONOMISEZ 25 Frs sur présentation du coupon ci-joint. Grâce à ce coupon vous pourrez aussi PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT qui vous permettra peut-être de remporter la console de jeu de votre choix*.

*N64 ou PSX selon disponibilité en magasin. Le tirage sera effectué le 22 décembre 97 à Saint Germain en Laye. Toutes les boutiques participent à l'opération.

Nom : ....
Prénom : ....
Age : ....Date d'anniversaire : ....
Adresse : ....
.... Tél : ....
25 Frs à valoir sur **TOMB RAIDER II**

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

DOOM 64

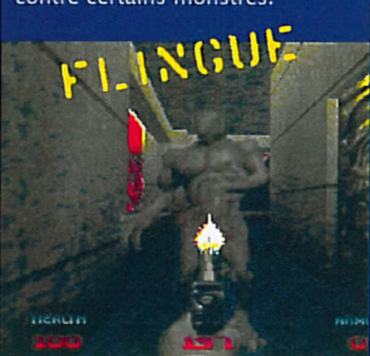
Doom existe sur tous les supports du monde entier ! Cela ne surprend donc personne de voir LE JEU d'action 3D débarquer sur la N64. Au programme : des niveaux inédits, et une flopée de monstres à exterminer... Un jeu ben bourrin comme on les aime par chez nous !

Chaque jeu son genre. Quand on parle de Mario par exemple, on pense immédiatement au jeu de plates-formes. Et à chaque genre sa référence, son titre fort. Et il est certains softs, comme Tetris ou Doom, qui constituent un genre à part entière, à tel point que le genre est baptisé de leur nom : ne dit-on pas Doom-like ? Ce chef-d'œuvre du PC, cloné massivement sur tous les supports, ne pouvait rater sa sortie sur Nintendo 64. Pour l'occasion, GT nous propose des niveaux inédits que même les fans les plus avertis n'ont jamais vus. De l'inédit, c'est bien, mais le jeu a-t-il conservé les diaboliques ingrédients qui ont fait son succès ? Vous le saurez en parcourant ce test infernal.

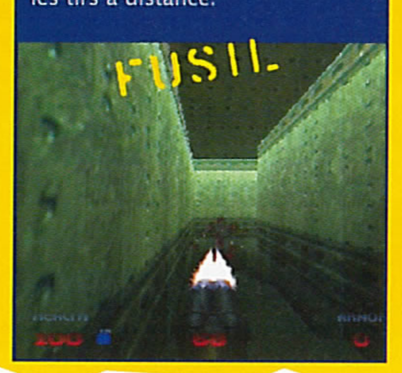
LES OUTILS DU MASSACRE

Seul face aux hordes de méchants qui hante les couloirs interminables, vous aurez vite compris que les armes sont vos meilleures amies. Attention aux munitions, en nombre limité.

Arme de base, le pistolet est votre seule défense en début de jeu. Il est parfois utile d'y recourir contre certains monstres.



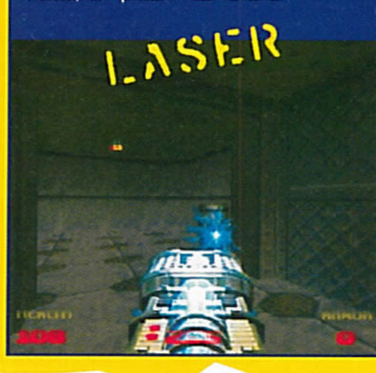
Plus puissant qu'un simple pistolet, le fusil exige un certain délai pour réarmer. Pratique pour les tirs à distance.



Son débit élevé est appréciable, et permet de déchiqueter plusieurs monstres à la file. Bien pratique quand il y a foule.



Dans toutes les situations, c'est une des armes qu'il vous faut. C'est rapide, efficace et assez beau, en plus... La totale.



Résistants, ils se baladent souvent en groupe et ils vous collent au jarret. Reculer et bourriner, ne surtout pas réfléchir...



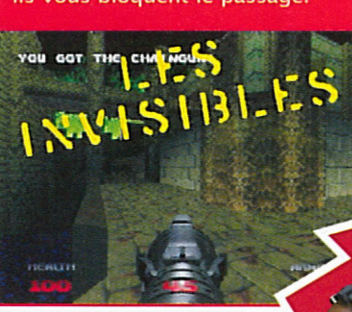
CHAIR À BLASTER

Ah ! Les ennemis de Doom. En voici quelques exemples, pris au hasard des niveaux. Que du beau monde à blaster ! Pour l'occasion, ils ont même été un peu "modernisés". Si vous avez le temps, essayez de vous approchez pour jeter un œil à leur trogne. Pas de pixel. Eh oui, ce temps-là est révolu ! Drôlement joli, pas vrai ? Attention, ne vous éterniser pas, tout de même...

Ils crachent de la munition à tout va sans hésiter (et sans sommation). Pas de discussion possible, planquez-vous et tirez le premier !



Vous ne les voyez pas ? C'est normal, ils sont invisibles. Vous savez qu'ils sont là car ils vous bloquent le passage.



Ennemis classiques, ce sont les premiers que vous rencontrerez. Leur chemise est déjà tâchetée de sang : un présage ?

LES GARS

LES VOLANTS

Très pénibles, ils évoluent au-dessus du sol et vous balancent des boules de feu. Le mieux est de "strafer" entre les boules.



Planqués derrière les cloisons, ces petits plaisantins sont difficiles à repérer, et ne se gênent pas pour vous attaquer.

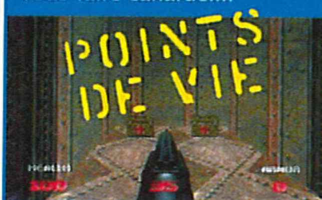
LES MACHINS

Rien de changer de ce côté-là ; il faut ramasser des machins. Ceux-ci ont plusieurs utilités : munitions pour les armes, points de vie pour se refaire une santé. Prenez tout ce que vous pouvez, ça servira toujours.

Sans cartouche, impossible de vous servir de l'arme. Economisez le plus possible et ramassez tout ce que vous trouvez en route.



Inutile d'en préciser l'intérêt : ils vous redonneront un peu de cette santé que vous perdez si vite, à force de vous faire canarder...



AVIS

Doom reste Doom. Ce jeu possède tous les ingrédients pour tenir le joueur en haleine des heures durant : ambiance stressante, action rapide, monstres surprenants... C'est avec un frisson qu'on replonge dans ses sombres couloirs. Mais d'autres titres ont apporté depuis des innovations à ce principe. Les élèves auraient-ils dépassé le maître ? Même s'il est réalisé de belle manière, il n'y a pas à dire, Doom a vieilli.

CALIMERO

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : DOOM
NOMBRE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PAK OU PASSWORDS

GRAPHISMES 90%
Améliorés pour l'occasion, les persos sont les plus beaux de tous les Doom existants. L'ambiance, elle, reste intacte.

SON 92%
Les bruitages, comme à l'accoutumée, contribuent à l'atmosphère angoissante. Rien de spécial à signaler de côté-là.

JOUABILITÉ 94%
La prise en main est exemplaire : il suffit de deux secondes pour comprendre ce qu'il faut faire et, surtout, comment procéder.

DURÉE DE VIE 93%
Difficile de venir à bout de ce Doom. Beaucoup de monde, de nombreux pièges... Des nuits blanches (et rouges) en perspective.

INTÉRÊT
Malgré les niveaux inédits, on aurait aimé plus d'innovations. Mais le plaisir est au rendez-vous.



A nouvelle génération de console, nouvelle génération de jeux de tir (shoot-them-up). Avec Lylat Wars, la Nintendo 64 transcende de manière impériale un genre à bout de souffle sur d'autres supports. Attention au décollage !

LYLATWARS



Mené de main de maître par le meilleur concepteur de jeux vidéo au monde (Shigeru Miyamoto, auteur entre autres de la série des Mario), LylatWars est le premier shoot-them-up à réussir pleinement la transition des graphismes 2D classiques à la 3D, domaine de prédilection de la Nintendo 64. Selon les niveaux, vous aurez droit à un déplacement libre dans un monde en 3D à l'espace délimité, comme un vrai simulateur de vol ; ou bien un scrolling forcé "en profondeur" (au ciné, on dirait "travelling avant") dans lequel on peut juste ralentir ou accélérer. Quel que soit le type d'environnement, le vaisseau répond au doigt et à l'œil. Cet exploit est le fruit d'un travail d'orfèvre sur les éléments clés d'un shoot-them-up, à commencer par la jouabilité.
Dans ce domaine, LylatWars a une longueur d'avance sur ses concurrents, avec une prise en main instinctive.

UN VAISSEAU EN OR

Le nombre de mouvements que peut réaliser votre vaisseau est impressionnant. Le paddle analogique y est pour beaucoup et, une fois encore, la manette dévoile tout son potentiel avec une disposition des boutons idéale.

LE DOUBLE TIR

Il peut être bleu ou vert. D'une puissance incomparable, il vous sera extrêmement utile pour éliminer l'équipe de Star Wolf.

LE LOOPING

Le looping a plusieurs avantages : il vous permet d'échapper à un ennemi qui est dans votre dos et de récupérer plusieurs objets à la fois.

LES BOMBES

Les bombes étant limitées, ne les utilisez pas n'importe comment. Contre certains boss, elles vous seront très utiles.

L'ACCELERATION

L'accélération vous servira à éviter les immeubles qui s'effondrent devant vous ou les météorites qui vous foncent dessus.

L'ESQUIVE

Elle vous permet de passer dans des ouvertures étroites, et si vous réappuyez sur le bouton, vous éviterez les tirs.

LA VUE INTERIEURE

Grâce à la vue intérieure, vous pourrez viser plus précisément, mais vous ne verrez plus où est votre vaisseau par rapport aux obstacles.

LE TIR PUISSANT

Lorsque vous gardez le bouton de tir appuyé, votre viseur va locker vos ennemis. Relâchez le bouton et un tir puissant partira.

DES BONUS A GOGO

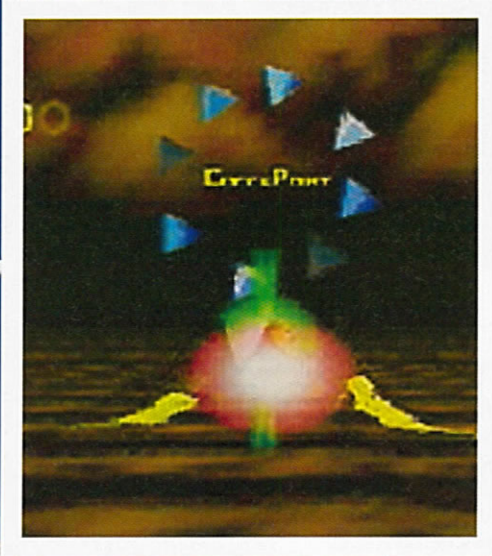
Dans les shoot, on a l'habitude de jouer avec un seul et unique vaisseau à la puissance modulable. On assiste alors au scénario classique : on joue, on gagne des bonus de plus en plus puissants et paf ! on meurt. Généralement, on se retrouve alors avec un tout petit laser face à une armada et c'est le début du massacre (le vôtre). Lylat Wars ne tombe pas dans le piège et propose seulement des bonus qui doublent la puissance de votre tir. Un point, c'est tout.



Les anneaux en argent vous redonnent un peu de vie. Vous les récupérez souvent en tuant des ennemis.



Les anneaux en or sont rares. Si vous en récupérez trois, votre barre d'énergie augmente.



Le check-point vous permet, si vous mourez, de ne pas reprendre le niveau depuis le début, et vous redonne beaucoup d'énergie.



Les bombes ont un double avantage : elles font de gros dégâts, touchent beaucoup d'ennemis et vous rendent invincible quelques secondes.

Si vous avez subi beaucoup de dégâts, vous aurez une aile en moins. Mais vous aurez alors la possibilité d'en récupérer une nouvelle.





Les étoiles se trouvent dans les cadeaux ou quand vous éliminez un équipier de Star Wolf. Elles assurent le plein d'énergie.



Cet objet vous permet d'obtenir le double tir vert. Si vous en prenez un deuxième, vous aurez le double tir bleu (très puissant).

Pendant le jeu, votre vaisseau mère vous enverra des messages. Appuyez sur la flèche jaune de droite et vous aurez un cadeau !

ON THE ROAD AGAIN

Lylat Wars vous propose pas moins de quinze planètes différentes à visiter. Pour finir le jeu, vous devez passer par sept de ces planètes, chaque planète correspondant à un niveau de difficulté.



Sur cette planète, vous volerez au-dessus d'étendues d'eau et dans une ville. Faites attention aux immeubles qui s'effondrent.

METEO

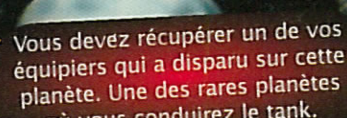
Traversez la ceinture de météorites. Les abeilles sont des ennemis redoutables car on ne peut les locker.

FORTUNA

Ici, il vous faudra d'abord aider vos amis, puis affronter l'équipe de Star Wolf. Si vous avez le tir bleu, tout va bien.

SECTOR X

Le secteur X est la poubelle de l'espace. Evitez les débris qui flottent et foncent sur vous.



TITANIA

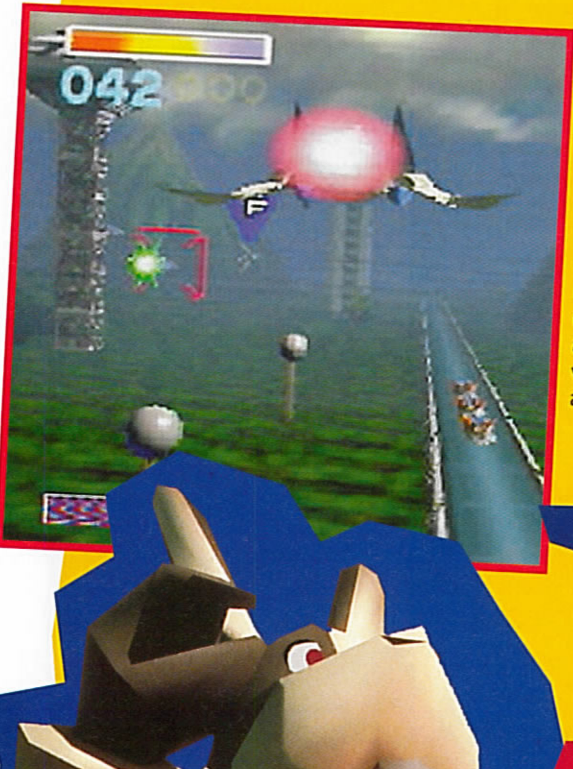
Vous devez récupérer un de vos équipiers qui a disparu sur cette planète. Une des rares planètes où vous conduirez le tank.

BOLSE

Vous devrez d'abord détruire les pylônes qui créent un champ d'énergie, puis rayer de la carte la tour centrale.

CHOISIR SA ROUTE

Dans certains mondes, vous aurez la possibilité de changer votre route en allant sur une planète plus dure. Découvrir tous les chemins possibles vous demandera tour à tour un peu de réflexion et beaucoup d'habileté.



CORNELIA
Sauvez Falco en détruisant les trois vaisseaux qui sont derrière lui. Passez ensuite sous toutes les arches de pierre, et vous prendrez une autre route.



METEO
Dans la ceinture d'astéroïdes, passez par tous les cercles bleus et vous vous téléporterez sur une autre planète.

LES MEDAILLES

Pour obtenir une médaille, il faut détruire un minimum d'ennemis (cela dépend de la planète), mais il faut aussi qu'aucun de vos équipiers ne meure. Sachez que si vous détruisez plusieurs ennemis d'un coup, votre score bénéficiera d'un bonus.

Si vous détruisez deux ennemis d'un coup, le message "HIT +1" signifie que le jeu comptabilise trois ennemis touchés.

Et voilà, une médaille récupérée. Récupérez-les toutes et vous aurez accès au mode Extra.





TROIS VAISSEAUX, UN PILOTE

La plupart du temps, vous contrôlerez Fox dans son vaisseau spatial. Mais il y a aussi un tank et même un sous-marin dans un monde aquatique. Ils ont des caractéristiques en commun comme la vrille, l'accélération ou le tir puissant, et des particularités.

LE VAISSEAU
Vous le piloterez presque tout le temps. Seul le vaisseau évolue dans des niveaux en 3D libre.

LE TANK
La particularité du tank, c'est qu'il peut s'élever dans les airs, ce qui permet d'éviter les mines.

LE SOUS-MARIN
Le niveau aquatique est rempli de monstres, mais le sous-marin a des bombes infinies... Sympa!

BESTIAIRE DES BOSS

Quoi de plus normal, lorsque l'on arrive à la fin d'un niveau, que de rencontrer un gros méchant qui n'a qu'un objectif : vous réduire en miettes ?

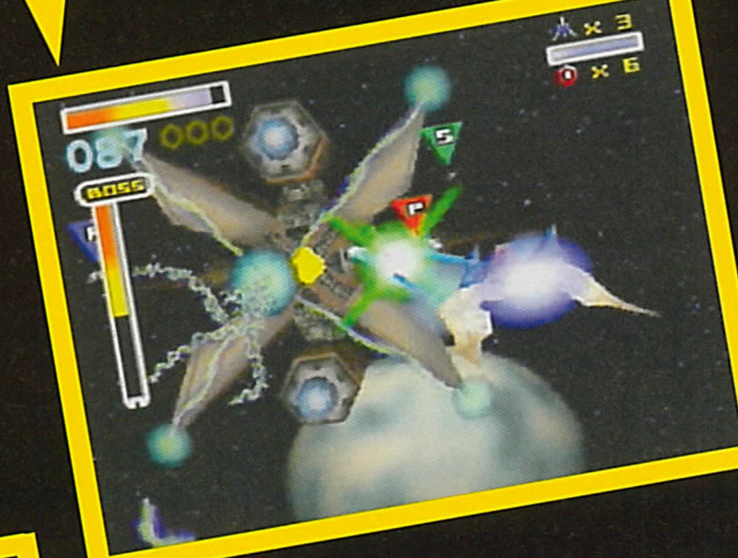


Pour détruire le boss du premier niveau, tirez-lui dans les pattes. Il tombera alors au sol, sans défense.



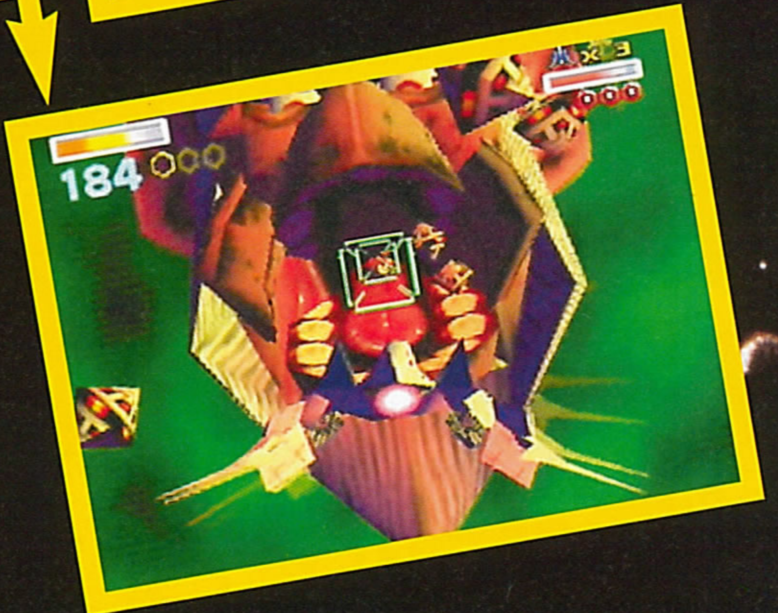


Le boss à la fin de Météo n'aura mal que si vous le touchez au niveau des pastilles jaunes. Attention à son laser...





Le boss de fin a plusieurs attaques. Tirez-lui dans les yeux pour le rendre inoffensif. S'il veut vous avaler, lancez une bombe.





Loin d'être superflu, le mode Bataille à quatre joueurs en écran splitté est une petite merveille. Vous pourrez vous pourchasser dans une zone en 3D libre et canarder vos potes dans tous les sens. On peut faire des loopings, et aussi des demi-loopings pour faire demi-tour. Il y a quelques obstacles pour corser l'affaire et des bombes apparaissent de temps en temps. Il paraît qu'on peut jouer avec les tanks, et même avec les personnages...



Lylat Wars est vendu avec le fameux Kit Vibration, un accessoire très sympa qui apporte une nouvelle dimension au jeu : la vibration. Le principe est simple : chaque fois que vous êtes touché ou qu'il y a une explosion à l'écran, le Kit Vibration fait vibrer le paddle et, par conséquent, vos petites mains pleines de doigts. C'est tout bête mais c'est marrant comme tout et la synchronisation est très bonne. Cet accessoire s'enfiche sous le paddle.

AVIS

J'ai vraiment eu du mal à m'en remettre. Pour tout vous avouer, dès que j'ai eu ce jeu en main, j'y ai joué une semaine sans m'arrêter (sauf pour dormir...). Faire toutes les planètes, trouver toutes les routes, récupérer toutes les médailles... Et si vous avez toutes les médailles, vous avez accès au mode Extra, qui est encore plus dur. Pour ne rien gâcher, le jeu est magnifique, maniable, et le Kit Vibration vous offre des sensations incomparables. A posséder de toute urgence !

KINOPIO

AVIS

LylatWars est une totale réussite. Il n'y a rien à redire quant à l'usage de la 3D et la Nintendo 64 nous livre un festival d'effets spéciaux en tout genre. La jouabilité est au top niveau, et Shigeru Miyamoto, le concepteur du jeu, a réalisé comme d'habitude un travail fantastique sur le design des niveaux. Il a su tirer le meilleur des shoot them up, éviter les pièges et adapter la jouabilité à la 3D avec perfection. L'alternance entre 3D libre et scrolling «forcé», ainsi que la variété des véhicules apportent une grande diversité au jeu. Même si la durée de vie peut sembler courte aux pros, il y a toujours quelque chose à faire. C'est la grande force de LylatWars : plusieurs niveaux de jeu et de jouabilité. On peut tirer sur tout ce qui bouge comme un bourrin ou bien se creuser le ciboulot à dégoter tous les bonus et les passages secrets.

MARC



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : JEU D'ACTION 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1-4 JOUEURS
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRE : KIT VIBRATION
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

GRAPHISMES 96%
Le grand jeu : effets spéciaux en pagaille et graphismes superbes.

SON 92%
La bande sonore soutient à merveille l'action et les dialogues sont nombreux. Comme quoi, la cartouche suffit largement.

JOUABILITÉ 95%
Tout simplement parfait! On n'en attendait pas moins du maître Miyamoto.

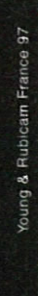
DURÉE DE VIE 91%
Les quinze niveaux sont très variés et le mode quatre joueurs n'est pas un simple gadget : on s'éclate comme des petits fous.

INTÉRÊT
Attention jeu culte : LylatWars est original, spectaculaire, intuitif, en un mot : grandiose !





Photographe : Blaise ARNOLD



ON

OFF

AUCUN TEMPS DE CHARGEMENT

grâce au choix du support cartouche

NINTENDO 64®

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.



Le basket, sport rapide et explosif, déboule sur la Nintendo 64 avec une cartouche estampillée NBA. Préparez-vous à exploser les paniers avec des dunks plus fous les uns que les autres : ici, tous les coups sont permis...

NBA HANG TIME

NBA Hangtime est un jeu de basket américain où deux équipes de deux joueurs s'affrontent à grands coups de dunks. De une à quatre personnes peuvent participer à ces matchs effrénés. Chacun pourra choisir son joueur parmi les plus célèbres basketteurs professionnels des Etats-Unis, ou bien encore créer et sauvegarder son propre joueur grâce à un menu simple et rapide. Durant le jeu, vous pourrez entrer des codes pour avoir accès à des personnages secrets ou à des options parfois délirantes. A la fin de chaque match, des questions sur la NBA et ses joueurs vous permettront de gagner des points de Trivia, points que vous pourrez utiliser pour booster les caractéristiques d'un joueur.

LES CARACTÉRISTIQUES

A sa création, un joueur a toutes ses caractéristiques à 4. Vous pouvez les baisser ou les monter pour l'adapter à votre style de jeu.



CRÉATION D'UN JOUEUR

Si vous n'êtes pas satisfait des joueurs qui vous sont proposés, ou si vous voulez simplement vous taper un délire, vous pourrez en créer un de toutes pièces. Laissez-vous guider par les menus proposés...

UNE BONNE BOUILLE

C'est sûrement le moment le plus intéressant de la création d'un joueur : lui donner une bouille. Vous pourrez choisir entre des têtes normales et des gueules délirantes !

UN PETIT NOM

Vous devez tout d'abord trouver un nom à votre joueur. Vous devrez aussi associer à ce nom un code qui vous permettra de charger le joueur avant un match.

L'UNIFORME FAIT L'HOMME

Vous pouvez attribuer à votre joueur un des uniformes aux couleurs d'une grande équipe, ou bien lui donner l'un des dix uniformes originaux.



LES PRIVILÈGES

Vous pouvez attribuer à votre joueur des privilèges qui pourront rendre le jeu plus délirant. Choisissez-en deux parmi les sept proposés.



UN SURNOM ?

En donnant un surnom à votre basketteur, vous aurez le plaisir d'entendre, durant les matchs, les commentateurs l'appeler ainsi... Vous vous sentez plutôt "Frankie" ou plutôt "Cornélius".



UN DUNK SINON RIEN

Réaliser un dunk est un passage obligé de tous les matchs de basket américain. NBA Hangtime repousse les limites de votre imagination et vous permettra de réaliser les figures les plus folles avant de dunker.



FIGURES

Lorsque vous arrivez dans la raquette, courez puis tirez en bougeant le pad analogique. Votre joueur s'envole et réalise des figures parfois spectaculaires avant d'écraser le ballon dans le panier.

DES CODES, DES CODES...

En général, les cheat-codes d'un jeu sont cachés, et il est presque impossible de les trouver. Dans NBA Hangtime, vous avez la possibilité d'entrer des codes, soit en choisissant un joueur, soit avant un match. Vous n'avez plus qu'à essayer différentes possibilités. Avec un peu de chance...

DES PERSOS BIEN CACHÉS

Il y a pas moins de 62 joueurs cachés. Pour les sélectionner, entrez le bon nom avec le bon code, et vous pourrez disputer des matchs avec des joueurs surpuissants.

TRICHER N'EST PAS JOUER !

Les codes à entrer avant les matchs vous permettront, entre autres, de jouer en mode Bébé, d'avoir le turbo infini ou de faire une partie sur le toit d'un immeuble...

AVIS

J'ai d'abord été surpris par la simplicité de ce jeu. Un seul mode de jeu et des options très sobres le font paraître un peu vide. Mais une fois le match lancé, j'ai compris mon erreur : NBA Hangtime n'est pas une simulation, mais un jeu d'arcade. Le but est donc de réaliser de superbes dunks, et c'est tout. Rien d'autre ne compte. Seul, l'intérêt est limité, car la console ne gère pas très bien votre coéquipier, et les combinaisons sont hasardeuses. Mais, à plusieurs, vous partirez dans un délire dont les seules limites seront celles de votre endurance.

STARWOLF

COMBINAISONS

Réaliser des dunks à deux permet des configurations délirantes. Le ballon passera alors d'un joueur à l'autre tandis qu'ils seront tous les deux en train de dunker. Incroyable!

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : BASKET AMÉRICAIN
NOMBRE JOUEURS : 1 À 4 SIMULTANÉMENT
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PACK

GRAPHISMES 88%
Les graphismes sont digitalisés et l'effet de l'ombre sur le parquet est saisissant. Mais il n'y a que deux décors. Du coup, c'est peu varié...

SON 82%
Aucun problème de ce côté-là : des bruitages réalistes, des commentaires enjoués et des musiques techno rythment bien les matchs.

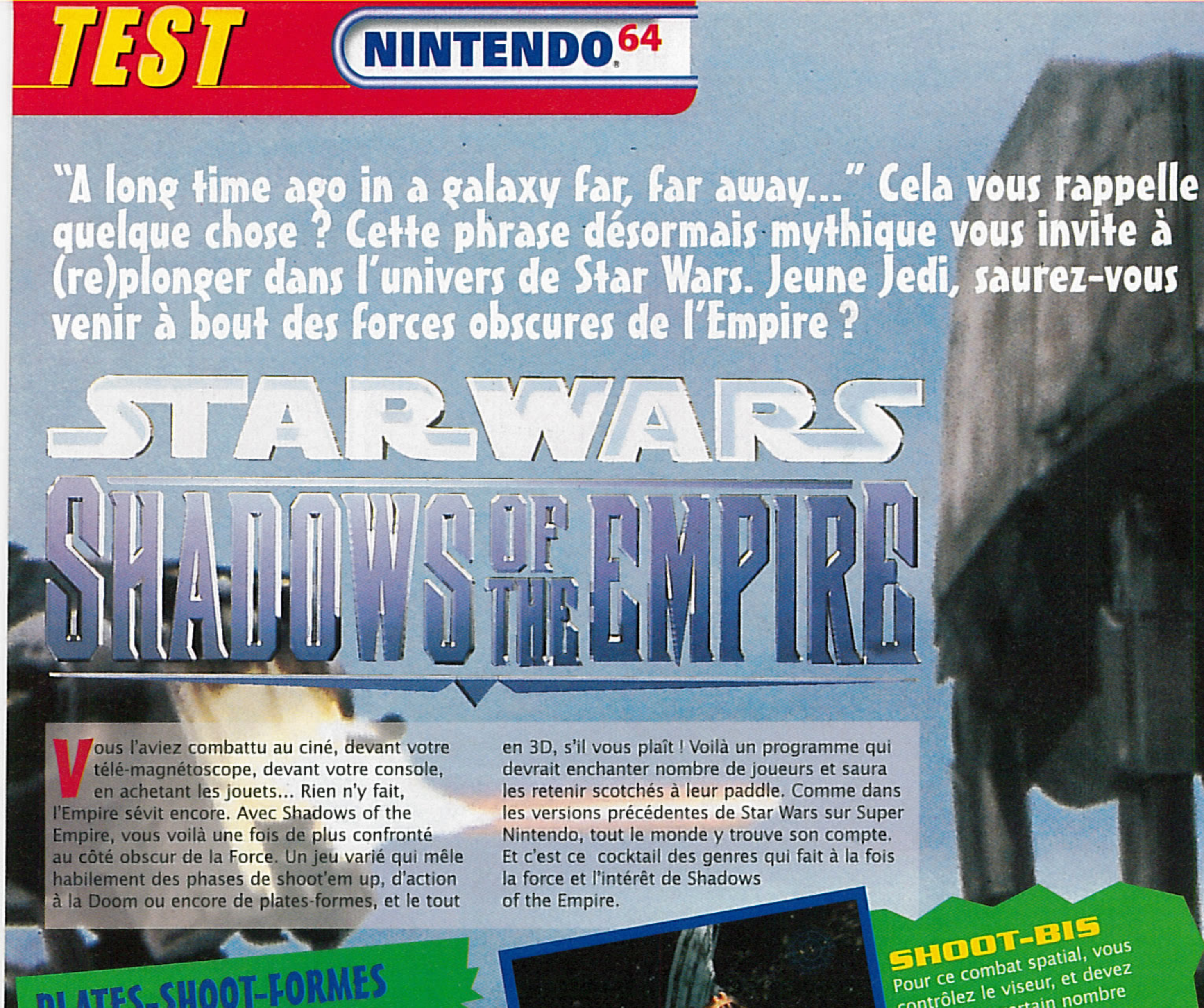
JOUABILITÉ 92%
Maniabilité parfaite avec le pad analogique. Trois boutons seulement sont utilisés, ce qui vous permettra de maîtriser rapidement le jeu.

DURÉE DE VIE 87%
Seul, vous devrez affronter les 29 équipes présentes pour être sacré champion de la NBA. A plusieurs, des dizaines d'heures de jeu vous attendent.

INTÉRÊT
NBA Hangtime prend tout son intérêt si vous aimez le basket et pouvez jouer avec des potes.

83%

"A long time ago in a galaxy far, far away..." Cela vous rappelle quelque chose ? Cette phrase désormais mythique vous invite à (re)plonger dans l'univers de Star Wars. Jeune Jedi, saurez-vous venir à bout des forces obscures de l'Empire ?



STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Vous l'aviez combattu au ciné, devant votre télé-magnétoscope, devant votre console, en achetant les jouets... Rien n'y fait, l'Empire sévit encore. Avec Shadows of the Empire, vous voilà une fois de plus confronté au côté obscur de la Force. Un jeu varié qui mêle habilement des phases de shoot'em up, d'action à la Doom ou encore de plates-formes, et le tout en 3D, s'il vous plaît ! Voilà un programme qui devrait enchanter nombre de joueurs et saura les retenir scotchés à leur paddle. Comme dans les versions précédentes de Star Wars sur Super Nintendo, tout le monde y trouve son compte. Et c'est ce cocktail des genres qui fait à la fois la force et l'intérêt de Shadows of the Empire.

PLATES-SHOOT-FORMES

Le mélange des genres s'avère parfois périlleux : certains joueurs de shoot'em up n'ont que faire de parties de plates-formes, et inversement. Du coup, si les développeurs ont la volonté de satisfaire tout le monde, ils prennent le risque d'en décevoir certains. Ici, le mélange a pris, et on est pas déçu !

SHOOT-BIS
Pour ce combat spatial, vous contrôlez le viseur, et devez détruire un certain nombre de vaisseaux différents.

BVVV

SHOOT
Première phase, vous pilotez votre vaisseau et devez détruire droïdes et autres AT-AT. Une superbe mise en jambe.

ACTION
Vous dirigez le perso dans des couloirs peuplés de gardes, vous activez des switches qui ouvrent des portes...

PLATE-FORME
Sauter, se baisser, tirer, ramasser des bonus... Tous les ingrédients des bons jeux de plates-formes sont réunis.

SOUS TOUS LES ANGLES

Les angles de vue sous lesquels vous évoluez sont nombreux et très différents. Notre conseil : en choisir un et s'y tenir. N'oubliez pas que vous évoluez librement dans la 3D. De fait, changer trop souvent de vue peut vous faire perdre vos marques. Néanmoins, varier les angles aide à apprécier les trajectoires et permet de gagner en précision. Par ailleurs, en vue rapprochée, vous pourrez admirer les détails sur les ennemis.

CARAMELS, CHOCOLATS...

Un jeu tel que celui-là se devait de proposer un large panel d'options. On trouve bien entendu les classiques points de vie (qui ne se font pas très fréquents) et autres munitions, qui vous empêcheront d'avaler trop rapidement votre extrait de naissance. Toutes ces options n'apparaissent que dans les moments d'action... Quand vous pilotez, vous êtes livré à vous-même dans votre vaisseau. (Un peu plus et je plaçais : "May the Force be with you." Je me domine.)

DE L'INTÉRIEUR

De l'intérieur du vaisseau, vous avez droit à une vue presque subjective. Vos tirs sont plus précis mais vous ne voyez que ce qu'il y a devant vous.





VUE SUBJECTIVE

Cette vue vous met nez à nez avec les ennemis. C'est pratique pour voir ce qu'il y a à proximité, mais vous ne voyez que devant, ce qui représente un risque.



JET-PACK

Il permet de voler pour atteindre des passages autrement inaccessibles. Il fatigue assez vite (gare à la chute) mais se recharge quand vous le désactivez.

DE HAUT

Elle vous donne une vision globale. Hélas, les attaques adverses vous prennent parfois par surprise. Mettez-la quelques instants seulement.

MUNITIONS

Si votre laser se recharge automatiquement lorsque vous arrêtez de tirer, il n'en est pas de même pour les autres armes aux munitions limitées.



DE DERRIÈRE

A notre avis la plus pratique : elle se situe à mi-chemin entre le subjectif et le global. Et vous voyez d'où vient l'attaque, ce qui permet de réagir vite.



CHALLENGE POINTS

Souvent bien dissimulés, ils ont plusieurs utilités. A la fin de chaque niveau, ils donnent des vie, et si vous les avez tous à la fin du jeu... Surprise !

TROP MÉCHANTS

Les ennemis qui figurent ici ont été choisis parmi beaucoup d'autres, vous en rencontrerez une flopée. Plus vous avancerez, plus il y aura de gars, de pièges, etc. Notons au passage la présence de trois niveaux de difficulté qui modifient l'endurance des différentes unités de l'Empire.

MITRAILLETTES

Fixées au sol, elles vous touchent de loin, et sont difficiles à repérer comme à détruire. Eliminez-les vite ou elles risquent de vous agacer.



BOSS

A la fin des niveaux d'action/plates-formes, vous serez confronté à un boss. En l'occurrence, commencez par lui tirer dans les pattes, ça va le calmer.

GARDES

Ce sont les plus nombreux, mais aussi les moins résistants. Attention, quand vous entrez dans une pièce, ils vous attendent souvent bien planqués.

TIE FIGHTER

Les lâches se déplacent en groupe. Quand vous êtes à leur portée, ils tirent à tout bout de champ. Dès que vous en voyez un, n'hésitez pas.

STAR WARS

ACTION !

Variation de genre = grand nombre d'actions. Entre les moments où vous piloterez le vaisseau en tirant et d'autres où vous sauterez en courant, il va falloir être un as du paddle pour ne pas s'emmêler dans les touches.

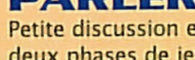
ACTIVER

Activer ses switchs permet d'ouvrir des portes. Il arrivera aussi, à certains endroits, d'avoir à les activer dans un ordre précis.



PILOTER

Ça avance très vite. Difficile d'éviter tous les obstacles et de passer dans les portes lorsque vous dirigez ce genre d'engin.



STRAFER

Technique qui a fait ses preuves dans les Doom-like. Elle permet d'éliminer les ennemis en évitant leurs tirs.

LE CÂBLE

Efficace mais difficile : vous pouvez lancer le harpon sur ses jambes puis le tourner autour pour le faire tomber... Comme dans le film.

PARLER

Petite discussion entre deux phases de jeu, histoire de se reposer. Le plus incroyable, c'est qu'il ressemble vraiment à Harrison Ford.



SAUTER

Une des actions récurrentes : le saut. Essayez de l'effectuer le plus près possible du bord pour éviter les chutes malencontreuses.



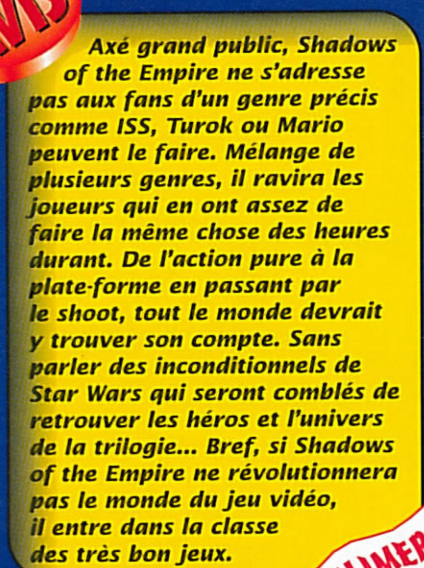
S'ACCROUPIR

S'accroupir est utile pour éviter des obstacles ou pour exploser des caisses bourrées d'options, vous ne les toucherez pas autrement.

TOMBER

Eh oui, cela arrive aussi. Il suffit de rater un saut ou d'avoir l'esprit ailleurs pour faire une chute fatale. Faites attention.

AVIS



Axé grand public, Shadows of the Empire ne s'adresse pas aux fans d'un genre précis comme ISS, Turok ou Mario peuvent le faire. Mélange de plusieurs genres, il ravira les joueurs qui en ont assez de faire la même chose des heures durant. De l'action pure à la plate-forme en passant par le shoot, tout le monde devrait y trouver son compte. Sans parler des inconditionnels de Star Wars qui seront comblés de retrouver les héros et l'univers de la trilogie... Bref, si Shadows of the Empire ne révolutionnera pas le monde du jeu vidéo, il entre dans la classe des très bon jeux.

CALIMERO

AVIS

Découvrir l'univers de Star Wars chez soi est une chose. Participer à son scénario en est une autre, et c'est ce que vous propose Shadows of the Empire. Cette cartouche a l'avantage de proposer différentes séquences de jeu : des niveaux de Doom-like, des séquences de shoot'em up ou encore des parties de plates-formes. Chacun y trouvera son compte. Les animations sont pour la plupart correctes et les graphismes très soignés. La bande sonore n'est pas en reste, puisqu'il s'agit de celle du film. Nul doute que Shadows of the Empire satisfera tous les amateurs de la trilogie cinématographique.

PETER PARKER

EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION 3D
NBRE DE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRE : AUCUN
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

GRAPHISMES 90%
Certes, ils sont jolis et variés mais certains niveaux sont tout de même un peu vides. On aurait aimé davantage de détails.

SON 92%
La cartouche n'a pas à rougir face au CD, elle s'en sort plutôt bien : la musique est de bonne facture et, quant aux sons, ils sont parfaits.

JOUABILITE 94%
La prise en main est très simple. Et compte tenu du nombre d'actions à effectuer, cela relève carrément de l'exploit.

DUREE DE VIE 91%
Pour un jeu à un seul joueur, la durée de vie est bonne... Surtout si vous voulez terminer les trois niveaux de difficulté.

INTÉRÊT
Shadows of the Empire nous replonge dans l'univers de Star Wars pour une action variée et rondement menée.





SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOTRE NINTENDO 64 VF POUR 0F



NINTENDO 64

*VALABLE DANS LE CADRE D'UN ECHANGE DE CONSOLE.
EXEMPLE : NOUS RACHETONS VOTRE PLAYSTATION ET VOS JEUX.

- PLAYSTATION : 600F
- V-RALLY : 170F
- SOUL BLADE : 180F
- 1 MANETTE : 49F

SOIT UN TOTAL DE 999F EQUIVALENT AU PRIX DE LA CONSOLE NINTENDO 64



NEUVE 999F
+100F DE BONS D'ACHAT CADEAU
OCCASION 790F
+100F DE BONS D'ACHAT CADEAU

EXTREME G



499F

SUPER MARIO 64 — 369F

MARIOKART 64 — 369F

WAVE RACE 64 — 369F

BOMBERMAN — NEW



GOLDEN EYE 007 — NEW



TUROK — 499F

ISS 64 — 469F

MULTI RACING CH. — HIT

W. GRETZKY HOCKEY — 499F

TOP GEAR RALLY (US) — NEW



LYLAT WARS — NEW

F1 POLE POSITION — 469F

HEXEN — NEW

DOOM — 479F

SHADOW OF THE EMPIRE — HIT



NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nationale 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
44,48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

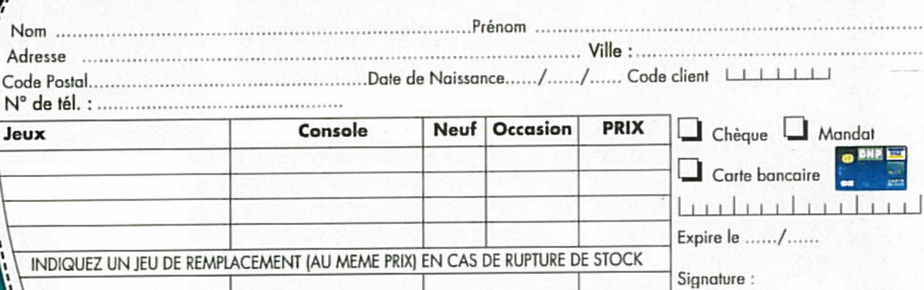
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/ mn

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»



SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal.............................. Date de Naissance....../....../...... Code client
N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.........F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H
CHRONOPOST
LES MAITRES DU TEMPS

RC B 385215603 NINTENDO MAG OCTOBRE NOVEMBRE 97

Tout droit sorti de l'arcade, Killer Instinct Gold vient faire trembler la Nintendo 64. Un festival de coups spéciaux, des enchaînements impressionnants et une rapidité sans égal : un superbe défouloir !

Dans Killer Instinct Gold, vous incarnez l'un des dix combattants proposés et devrez éliminer vos ennemis dans de sanglants combats. Les personnages sont digitalisés et les affrontements se déroulent dans des décors en 3D. Les trois modes d'entraînement disponibles permettent de se familiariser rapidement avec le jeu. Vous pourrez y apprendre coups spéciaux et enchaînements, ou vous entraîner à les réaliser. Une fois que vous maîtrisez un combattant, vous pourrez vous amuser avec vos adversaires dans les quatre modes de jeu proposés. Vous y retrouverez la version d'arcade, deux modes de combat par équipe et un mode tournoi. Des heures de baston en perspective.



Deux tonfas en guise d'arme, Orchid est toute de féminité et de félinité. Rapide et possédant quelques pouvoirs spéciaux, c'est une adversaire dangereuse.

LES SAIGNEURS

Les dix combattants disponibles vous proposent dix styles de jeu différents. Homme ou femme, humain ou humanoïde, le choix est difficile...



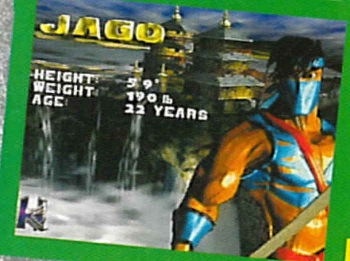
Fulgore est un robot utilisant des attaques basées sur l'électricité. Ses pouvoirs spéciaux sont surprenants, il est même capable de se rendre invisible !



Cet être étrange tire ses pouvoirs de la glace. Il peut ainsi se liquéfier, transformer ses membres en armes ou envoyer un souffle glacial. Redoutable !



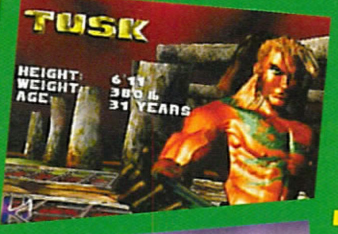
T. J. Combo se bat à mains nues, et c'est largement suffisant. Doté d'une force colossale, il a tendance à confondre ses adversaires avec de vulgaires punching-ball.



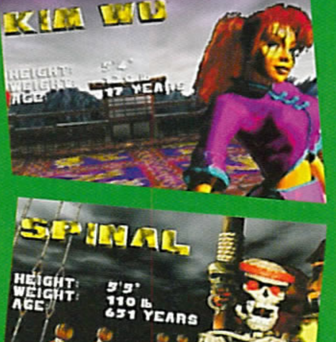
Ce beau ténébreux a pour arme un katana. Usant de techniques comme les Dragon Punch ou les boules de feu, il est le plus classique des combattants.



Ce loup-garou, à l'instar de Spinal, use de pouvoirs maléfiques pour arriver à ses fins. Il est puissant au corps à corps et possède quelques coups spéciaux à distance.



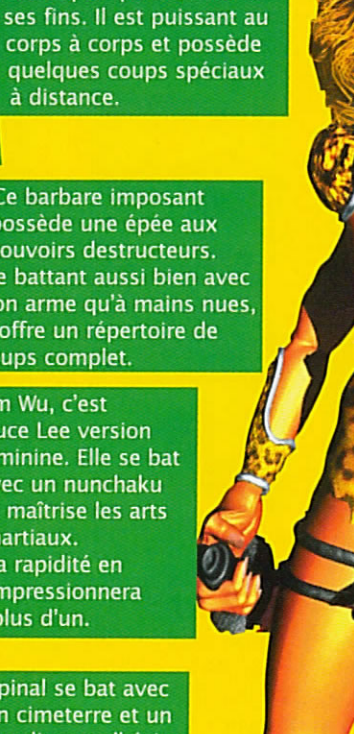
Ce barbare imposant possède une épée aux pouvoirs destructeurs. Se battant aussi bien avec son arme qu'à mains nues, il offre un répertoire de coups complet.

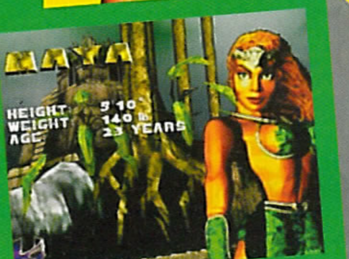


Kim Wu, c'est Bruce Lee version féminine. Elle se bat avec un nunchaku et maîtrise les arts martiaux. Sa rapidité en impressionnera plus d'un.



Spinal se bat avec un cimeterre et un bouclier, et n'hésite pas à utiliser ses pouvoirs maléfiques. Terrifiant.





Cette amazone combat avec deux couteaux plutôt impressionnants. Sa souplesse lui permet de bondir sur ses adversaires sans crier gare.

FINISH-LE !

Tous les personnages possèdent des Finish à réaliser lorsque la barre d'énergie de votre ennemi devient rouge et clignote. Utile pour faire mourir de rage votre adversaire... En voici quelques exemples.



Pour finir son adversaire, T. J. Combo sort sa botte secrète : une mitraillette dévastatrice qui l'achève dans un bain de sang.



Jago envoie une boule d'énergie ayant la forme d'un dragon qui explose contre l'adversaire.



Spinal invoque les forces du mal, et fait apparaître des mains qui immobilisent son adversaire, puis un crâne, qui le tue.

Sabre Wulf, lorsqu'est venu le moment d'achever son adversaire, conjure des chauves-souris qui l'assaillent et l'emportent.

Glacius, comme on pouvait s'en douter, transforme son adversaire en glaçon et le brise en mille morceaux. Radical !

Maya utilise le pouvoir de ses ancêtres et envoie un rayon qui réduit son adversaire à la taille d'une fourmi parfaitement inoffensive.



Tusk invoque une nuée de météores qui s'écrase sur le corps de son adversaire et le réduit à l'état de poussière.

TESTEZ-VOUS EN TRAINING

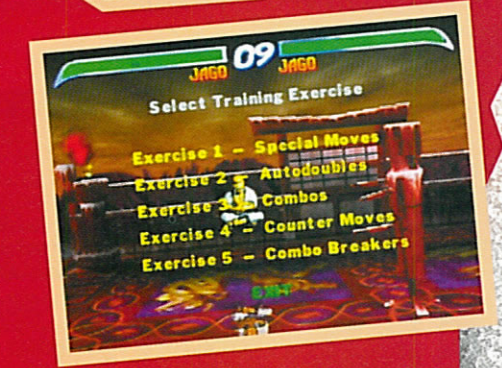
Killer Instinct Gold possède trois modes d'entraînement qui vous permettront de tester les coups spéciaux et enchaînements de chacun des combattants.





TRAINING

Le mode Training vous prépare à effectuer des coups spéciaux et des enchaînements. Il se décompose en cinq niveaux, dans lesquels vous aurez à effectuer un type de coups (coups spéciaux, Combos...) pour valider votre entraînement et passer au niveau supérieur.





PRACTICE

Le mode practice vous place face à un adversaire immobile. En appuyant sur la gâchette, vous obtenez la liste des coups spéciaux dont dispose votre personnage et, en bas de l'écran, s'affichent les combinaisons que vous réalisez.

FOCUSED TRAINING

Le mode Focused Training vous permet de vous entraîner à réussir un des cinq niveaux du mode Training. Vous pourrez donc vous concentrer sur un type de coups précis (par exemple les Counter Moves).

HITS COMBOS

Killer Instinct Gold permet aux meilleurs d'entre vous de réaliser un nombre de Hits Combos incroyable. Chaque Hit Combo possède un nom particulier qui reflète sa puissance...

LE TRIPLE 3 Hits Combos
FP → ↘ → ← MP

LE SUPER 4 Hits Combos
← → → ↘ → ← ← ← ← → → ↘ → ← MP

LE BRUTAL 6 Hits Combos
↙ ↙ ↓ → MK ← ↘ → ↓ ← FP ↙ ↓ ↘ →

LE HYPER 5 Hits Combos
↙ ↓ ↘ → MP ↓ ↙ ↓ ↘ → MK ← →

LE MASTER 7 Hits Combos
↓ ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ → FK ↓ ↙ ↓ →

LE AWESOME 8 Hits Combos
→ ↓ ↘ → ↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ← ↓ ↘ → FP

LE BLASTER 9 Hits Combos
→ ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ → FP →

AVIS

Killer Instinct Gold réussit le pari d'être le titre phare de la baston sur Nintendo 64. Avec ses nombreuses qualités, il risque de faire le même effet que la version Super Nintendo. L'animation est superbe et les décors bien fignolés. Les persos sont typés et les coups sortent facilement. Pour ceux qui n'aiment pas le pad analogique, le pad normal est aussi disponible à tout moment, sans changer de configuration. Le mode Training est très bien pensé, et il est indispensable pour exploiter chaque perso à fond. Sur la durée de vie, ce mode s'avère prenant, et on ne lâche pas le pad tant que le Super n'est pas sorti ! Bref, Killer Instinct Gold ravira les amateurs du genre et pourrait bien convertir les autres...

TIKA

AVIS

Décidément, les éditeurs ne chôment pas ! Premier jeu de baston à sortir sur la Nintendo 64, Killer Instinct Gold est une vraie réussite. Des personnages superbes, des décors magnifiques et, surtout, des enchaînements qui permettent de réaliser un nombre incroyable de Combos dans un bain de sang... Le plus violent d'entre vous trouvera là de quoi se défouler. Même si j'ai un faible pour Sabre Wulf, j'avoue que voir les autres combattants enchaîner leurs coups à une vitesse hallucinante me procure un fun sans égal. Le pad se prête bien à ce genre de jeu car les six boutons A, B et C sont alignés, ce qui permet de sortir les coups spéciaux rapidement. Si vous aimez les jeux de baston, n'hésitez pas ! Ça va saigner...

KINOPIO

EDITEUR : RAREWARE
GENRE : BASTON
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PAK

GRAPHISMES 94%
Les personnages digitalisés sont beaux et bien animés. Les décors de fond en 3D sont lissés et donnent une ambiance unique au jeu.

SON 92%
La musique est entraînante, et on a même droit à une chanson, mais les bruitages sont peu variés et un peu trop bruyants.

JOUABILITE 89%
Le pad analogique demande un temps d'adaptation avant de pouvoir réaliser tous les coups spéciaux sans problème.

DUREE DE VIE 97%
Seul, il faut bien logtemps pour maîtriser tous les personnages. A deux, des dizaines d'heures de combats vous attendent.

INTÉRÊT
Une référence de la baston, mais il faut du temps pour le maîtriser. Pour les aficionados du genre.





Ni course de rallye pure ni course sur route goudronnée, Multi Racing Championship est un mélange des deux. Il rappelle tous les grands hits qui se jouent dans la jungle sauvage ou sur le bitume brûlant. Le cocktail a donc, a priori, tous les ingrédients pour vous enivrer.



MRC

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Tous les pilotes chevronnés vous le diront : rien ne sert d'aller trop vite, il faut courir malin. La grande force de MRC, c'est qu'il faut faire sans cesse les bons choix. Plusieurs courses vous sont proposées : le Championship (vous devez finir les trois premières courses en tête pour pouvoir jouer les trois autres, qui sont en fait les mêmes mais en mode Miroir), le Free Run, le Time Trial et le Vs. Puis vient le choix de la voiture : 5 tout-terrain et 3 berlines. Vous pensez qu'il n'y a pas photo entre les deux ? Erreur. En effet, les circuits ont plusieurs itinéraires possibles : des routes en dur ou en terre. Or ces dernières sont souvent des raccourcis précieux dans la lutte contre le chronomètre. Et une berline lancée à 250 km/h sur de la terre, c'est le décor direct, à moins de l'avoir équipée de pneus "off road" dans les réglages (voir encadré). Idem pour les 4x4. Une fois tous ces réglages effectués (et ils sont très importants, je le répète), à vous les joies des dérapages impressionnants en 3D, des parties à deux, des virages serrés, du brouillard...

LES COURSES

La tradition a été respectée. On retrouve ici toutes les courses classiques, dans les trois environnements les plus classiques : mer (facile), montagne (normal), ville (très dur !).



LA MER

Simple et joli : une bonne entrée en matière. Difficile de ne pas finir premier. Quelques efforts d'animation ont été fournis, tels les dauphins qui sautent à votre passage.



LA MONTAGNE

Un peu plus compliqué. Les routes neigeuses, boueuses et "en dur" se croisent souvent. Et le temps est pourri, comme à la montagne en hiver. Ça dérape bien et ça grimpe dur.



LA VILLE

Bonjour la difficulté ! Ici, tous les raccourcis sont importants. Par exemple, celui-ci. Pensez bien à prendre à droite, vers le petit chemin. Vous allez gagner un temps fou !



LE MENU
Comme vous on le voit ici, il faut effectuer les différents réglages en faisant coulisser les repères jaunes.

LES RÉGLAGES
C'est certainement l'étape la plus importante du jeu. N'hésitez pas à y consacrer du temps, car vos performances dépendront du bon réglage des différents paramètres.

LES PNEUS
Si vous choisissez de courir sur les portions de route accidentées, je vous conseille d'orienter le repère jaune vers "off-road". Ça dérape beaucoup moins !





L'AÉRODYNAMIQUE
Plus votre aileron arrière sera plat, plus vous irez vite. Ça se joue à cinq ou six km/h de différence, mais c'est déjà ça !



GO !
Voilà, c'est parti. Juste avant, un compte à rebours (3, 2, 1...) vous chauffera. Si vous voulez démarrer en trombe et griller deux ou trois concurrents, appuyez à fond sur l'accélération dès que le "1" apparaît.

UN CONTRE UN
C'est la tête qu'a votre écran en mode deux joueurs. Un peu moins beau que seul, mais jouable.



CHECK
Disposés tout au long du parcours, des "check points" vous ajoutent du temps.

C'EST PARTI !
Les courses sont rondement menées, la sensation de vitesse est très agréable. Les trois vues (une intérieure et deux extérieures) sont tout à fait jouables. Ce n'est pas le moment d'avoir mal au cœur !

CROISEMENTS
Voilà ces fameux croisements. Si vous allez tout droit, la route sera en dur. Sur la rampe de gauche, c'est une route en terre dans un tunnel. Tout dépend des pneus que vous avez choisis.



CCRRRÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎÎ !
Ma voiture vient de déraper dans un crissement de pneus infernal. Et me v'là contre la barrière, tout près des vaches. Un coup d'accélérateur et je retrouve le droit chemin.

AVIS
MRC est un jeu vraiment très agréable. De bonnes sensations de vitesse, de sacrés dérapages – qu'il faut maîtriser à fond –, une chouette ambiance graphique et une 3D impeccable. Mon seul regret, c'est le nombre trop restreint de circuits, qui nuit à l'excitation. Cela dit, le circuit Downtown (la ville, mode Hard) devrait vous retenir scotché quelques heures devant votre écran, tellement il est technique !

BEAVIS

- EDITEUR : OCEAN
- GENRE : SIMULATION DE COURSE
- NOMBRE JOUEURS : 1 OU 2
- PAD ANALOGIQUE : OUI
- ACCESSOIRES : AUCUN
- SAUVEGARDE : MEMORY PAK

GRAPHISMES 90%
De la belle 3D un rien trop pixélisée, des conditions météo bien rendues, des dérapages bien représentés. C'est presque tout bon !

SON 92%
La techno, en fond sonore, sait rester discrète, et elle ne gâche en rien les bruits de la course, fortement réalistes.

JOUABILITE 94%
Aucun problème : la prise en main est immédiate et la voiture réagit pile-poil aux commandes. Que demander de plus ?

DUREE DE VIE 80%
C'est le hic du jeu. On aurait aimé une pléthore de circuits délirants et très longs, juste histoire de pousser à bout les bolides.

INTÉRÊT
MRC a tout pour plaire : 3D, bolides à la pelle, jeu à deux... Dommage que les circuits soient si peu nombreux !



Quoi de plus normal que de voir apparaître sur la Nintendo 64 une simulation de foot ? Déjà connu des amateurs de ballon rond sur Super Nintendo, ISS débarque sur notre console préférée. Pour ceux qui l'ignorent encore, ne vous y méprenez pas : ISS 64 est bien plus qu'une simple simulation... Preuve que l'on peut toujours innover !

International Superstar Soccer 64

International Superstar Soccer 64 est une simulation de foot complète. Vous sont proposés quatre modes de jeu différents : le mode Entraînement, qui vous permettra de vous familiariser avec les commandes, le mode Matchs Amicaux, dans lequel vous pourrez essayer de battre les meilleures équipes au monde, le mode Championnat et, enfin, le mode Scénario. Les équipes disponibles sont au nombre de 36, et chacune possède des caractéristiques particulières. Et si vous le souhaitez, vous pourrez créer votre propre équipe. Les options disponibles pour gérer vos joueurs avant les matchs sont nombreuses, et vous pourrez entre autres choisir votre formation parmi 16 disponibles, mémoriser des stratégies (contre-attaques, hors-jeu...) ou effectuer un marquage précis des joueurs adverses. Notez que les matchs sont commentés en direct et en anglais, ce qui confère aux parties un réalisme frappant.

SHHOOOOOOO



ENTRAÎNEMENT

Le mode Entraînement permet à tout joueur débutant de s'exercer à l'art de la balle au pied, mais aussi aux plus confirmés de trouver de nouvelles tactiques. Passage obligatoire pour tout bon technicien.



COUPS FRANCS

Le Free Kick vous invite à vous essayer aux coups francs. La précision du tir et le dosage de la force de frappe sont à acquérir.

CORNER

Le Corner Kick vous habitue au tir des corners. A vous de trouver la bonne technique : lobs, tir en force... Et pensez à donner de l'effet !



DRIBLE, FEINTE ET PASSE

Le Free Training permet de se familiariser avec l'équipe. Apprenez à faire des passes précises et à tromper le gardien.







GOAAAAAL !

Lorsque votre équipe marque un but, les joueurs laissent éclater leur joie et se livrent à un véritable show sur le terrain ! Des mouvements les plus simples aux plus farfelus, chacun d'eux manifeste son bonheur à sa manière...

BALANCIER

Accompagné par ses équipiers, le buteur se balance de gauche à droite comme s'il exécutait une danse rituelle.



CONSÉCRATION

Debout, levant les bras au ciel, ce joueur montre à tous les spectateurs que c'est lui le plus fort. Et il a raison !



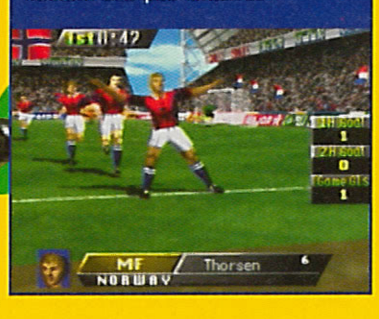
L'AVION

Se laissant porter par les cris de joie du public, ce joueur s'envole vers le nirvana en faisant l'avion.



PAS CHASSÉS

Libéré d'un poids après avoir marqué un but, ce joueur gambade sur le terrain en faisant des pas chassés.



LE SINGE

Perdant la tête, ce joueur saute en l'air, fait des grimaces et exécute une galipette avant... Fou, non ?



REMERCIEMENTS

Pour remercier le public qui l'a soutenu, le joueur s'agenouille devant les gradins. Encore un qui a besoin d'amour...



SAUT PÉRILLEUX

Emporté par son élan et aidé par un physique d'athlète, le buteur réalise un superbe salto avant.



STEP BY STEP

Se moquant à moitié de ses adversaires et suivi de bon cœur par ses coéquipiers, ce joueur avance pas à pas.



LA CHENILLE

Plutôt originaux, ces joueurs font la "chenille" en se mettant à quatre pattes, les uns derrière les autres.



UNE FORMATION SANS FAILLE

Le menu régissant la formation de votre équipe sur le terrain vous permettra de gérer votre tactique avec une précision incroyable. Pas moins de cinq options sont disponibles.

SAUVEGARDE

Vous pouvez enregistrer la formation que vous avez créée pour la réutiliser avec l'équipe que vous voulez. Une attention très appréciable !



LES ZONES

Vos joueurs sont répartis en trois zones, et vous pouvez, dans chacune d'elles, placer vos joueurs où vous voulez, pour vous permettre d'avoir une tactique parfaite.



FORMATION AUTOMATIQUE

ISS 64 vous propose pas moins de 16 formations préprogrammées. Chacune correspondant à un style de jeu précis, vous devriez y trouver votre compte.



PLACEMENT D'UN JOUEUR

Le fin du fin : vous pouvez décider de la place exacte qu'occupera chaque joueur dans sa zone. En les plaçant judicieusement, vous pourrez optimiser votre jeu d'équipe.



RÔLE D'UN JOUEUR

Vous pourrez aussi déterminer la stratégie individuelle de chaque joueur : bloquer les attaquants adverses, partir à l'attaque... Une autonomie appréciable.



A L'ATTAQUE

Vous pouvez, pour chaque joueur, choisir s'il part en attaque ou s'il reste à sa position. Gardez quelques défenseurs à leur poste, car les contre-attaques sont redoutables.



DES BUTS SPECTACULAIRES

Rien n'est plus important dans un jeu de foot que de marquer de beaux buts. ISS 64 offre une panoplie de coups impressionnante, et vous serez parfois surpris de découvrir ce dont votre équipe est capable. Parfois, certains buts seront l'œuvre d'un seul joueur, mais partir à l'attaque en équipe vous donnera plus de chance d'envoyer le ballon au fond du filet et de voir des mouvements spectaculaires.

Les corners sont des moments intenses. Suivant la formation que vous avez donnée à vos joueurs, faites un lob au premier ou au second poteau. Bien placé, ce centre pourra se transformer en tête, bicyclette ou reprise de volée et transpercera le goal !

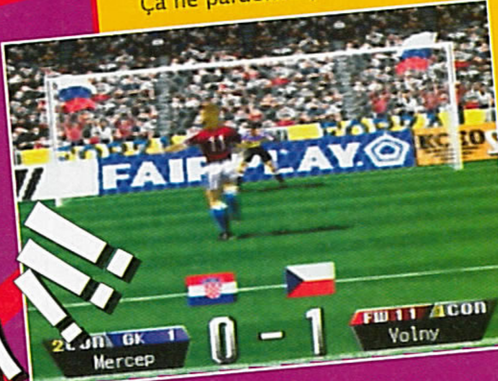




Un joueur démarqué dans la surface de réparation est un ennemi redoutable. Une fois le ballon récupéré, évitez les défenseurs, accélérez et shootez, de préférence en pleine lucarne. Le goal risque de ne pas comprendre ce qui lui arrive...

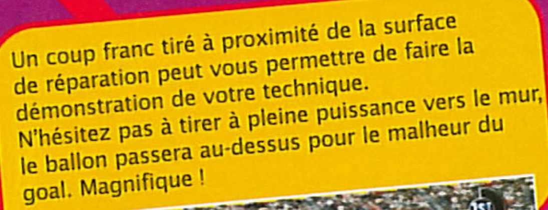


Les moments les plus redoutés par les gardiens sont les tirs au but et les penalties. Prenez votre temps et visez des angles impossibles (pleine lucarne, ras du poteau...) pour envoyer le ballon de toutes vos forces au fond des cages. Ça ne pardonne pas !



OOOOUUUUUM !!!

Une technique simple pour marquer de beaux buts consiste à faire remonter un joueur avec le ballon par les ailes. Ensuite, un centre lobé fait arriver le ballon dans la surface, et si un attaquant l'intercepte, le coup part tout seul. 2-0...



Un coup franc tiré à proximité de la surface de réparation peut vous permettre de faire la démonstration de votre technique. N'hésitez pas à tirer à pleine puissance vers le mur, le ballon passera au-dessus pour le malheur du goal. Magnifique !





AVIS

S'il est un genre de jeu que j'adule, c'est bien la simulation. ISS 64 vous permettra de vivre une grande aventure footballistique, de la création de l'équipe à la conquête des trophées les plus convoités. Le pad est superbement exploité, rendant la maniabilité des joueurs naturelle. Les coups disponibles feront la joie de tout un chacun (passes, lobs, tirs, feintes, jongles...) et le système des stratégies vous permettra de rendre votre style de jeu encore plus efficace (si vous perdez souvent le ballon, jouez le hors-jeu...). Vous pourrez jouer jusqu'à quatre (avec un maximum de trois joueurs par équipe), ce qui donne au jeu une durée de vie quasi infinie.

KINOPIO

AVIS

Ce n'est pas un jeu, c'est un must ! Tout fan de simulation de foot se doit de posséder ISS 64, car c'est – pour l'instant – le jeu de football le plus réaliste qui soit. C'est simple, vous pouvez tout faire : têtes, dribbles, lobs, fautes (pas trop, sinon c'est le carton rouge !) et même marquer dans des positions incroyables. Toute l'ambiance d'un stade y est. Jusqu'aux commentaires qui font vraiment pro, pas comme ceux des deux compères Roland et Larqué. Il est juste dommage que les joueurs des équipes ne soient pas les vrais. Mais c'est vraiment histoire chipoter !

BEAVIS



EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE JOUEURS : 1 A 4 SIMULTANÉMENT
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PAK

GRAPHISMES 87%
Tout le jeu est en 3D et propose des graphismes et des animations de bonne facture, le tout dans une parfaite fluidité.

SON 91%
Les bruitages du ballon, des joueurs et des spectateurs sont réalistes et recréent l'ambiance d'un stade de foot.

JOUABILITÉ 97%
Le pad est exploité à fond et vous avez le choix entre trois configurations. Tout le monde devrait y trouver son compte.

DURÉE DE VIE 97%
Les modes Championnat et Scénario offrent d'emblée une excellente durée de vie. A plusieurs, le plaisir est inépuisable.

INTÉRÊT
Une excellente simulation de foot qui ravira les fans et enchantera les novices.

96%

EXTREME-G

Des motos folles-dingues, des décors psychédéliques, de la techno top-classe, Extreme G (le "G", c'est pour "gravitation") est sans contestation possible l'un des jeux les plus complets du moment. Au menu : hypervitesse, chocs chics et explosions à foison. On hallucine !

Imaginez-vous sur une moto au look futuriste, fonçant sur des circuits à plus de 400 km/h, poursuivi par une horde de motards aussi barjots que vous qui vont tout faire pour que vous n'arriviez pas premier. Avec, en fond, une des meilleures musique techno jamais composées. Ça, c'est Extreme G, le jeu qui cumule tout ce qu'on peut aimer dans ce genre de simulations. Seul, vous devrez vous qualifier sur les douze circuits des quatre mondes. Pendant les courses, vous récoltez des armes qui viennent se greffer sur votre bolide et sont utilisables dans la seconde qui suit. N'oubliez pas de prendre les boules rouges pour renforcer votre bouclier. Si tout se passe bien, vous obtiendrez alors des codes qui vous donneront accès à des motos encore plus magiques que celles proposées au départ. D'autres modes sont proposés : le Practice, le Time Trial, et même un shoot'em up, où des sortes de petites abeilles bleues viennent vous narguer. A deux, c'est pareil, avec en plus un mode Arena où ça tire dans tous les sens – l'espace étant un peu plus réduit. Offrant une sensation de vitesse rarement égalée, dans un univers 3D apocalyptique, Extreme G pourrait bien s'imposer comme le must du genre. Surtout qu'en plus, c'est une simulation de course intelligente. Plus besoin de finir dans les trois premiers pour accéder aux autres circuits ! Il suffit de gérer ses victoires et ses contre-performances, et vous irez au bout. C'est pas beau, ça ?

LES MOTOS

Elles sont toutes profilées high-tech, avec des roues énormes (à 400 km/h, ça aide!), trois boosts par partie, une jauge d'armes et une pour la carrosserie. A chaque tour, vos armes se rechargent à bloc. Pourtant, elles ne se valent pas toutes. Faites le bon choix, selon que vous voulez aller vite ou préférez bousiller les petits copains qui encombrent le bitume. Vroum !

GRIMACE

La mieux pour commencer. Sa vitesse est excellente et même si elle ne tourne pas à merveille, elle compense largement avec son laser dévastateur.



MOOGA

Blindée comme un tank. Dommage que l'accélération soit si faible. Sinon ce serait parfait. Elle tire des balles rouges.



JOLT

Bof ! Elle est jolie, certes, mais sur un circuit souvent à la traîne. La prendre relève du challenge suicidaire !



MAIM

La Maim a un turbo aux fesses mais sa carrosserie encaisse mal les chocs. Elle file, mais elle est si fragile !



APOLLYON

Son rouge flashe bien, mais elle ne tourne pas comme on voudrait. A grande vitesse, c'est la barrière de sécurité illico (donc un ralentissement).

DEUX ROUES ET DES TAS DE GADGETS

En plus des lasers et autres balles traçantes, vous glanerez tout au long des parcours des armes-de-la-mort-qui-tue en passant sur différents symboles. L'animation est géniale : les armes se fixent sur votre moto et suivent les mouvements du bolide. Toutes ne sont pas efficaces, mais certaines vous rendront bien service. Détail ci-dessous.



LE FEU

Quand vous actionnez le rond en feu derrière votre moto bleue, et que vous dépassez la rouge, celle-ci va se prendre une traînée de flammes qui la tiendra éloignée pendant un moment !



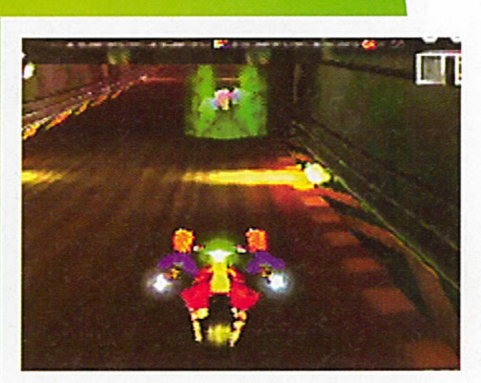
MISSILES ROUGES

A un niveau élevé, vous avez jusqu'à quatre missiles prêts à partir, l'un après l'autre. En général, l'ennemi ne s'en remet pas.



MINE

Si vous vous trimballez une mine aux fesses, vous pouvez soit la déposer ici, soit attendre que des ennemis vous collent aux fesses. Là, c'est l'explosion garantie !

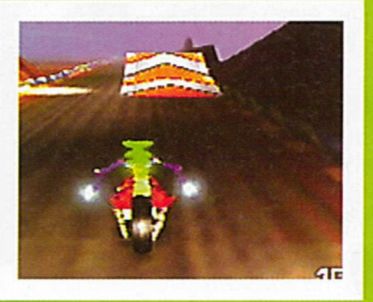


MISSILES JAUNES

Ces deux missiles réagissent à la chaleur des motos. Pratique ! Le symbole dans la lumière verte indique qu'il y a une arme à prendre. Trop tard, vous êtes déjà équipé.

RAYON LASER

Le laser vous assure d'être momentanément seigneur de la route. Les autres peuvent toujours essayer de doubler : leur blindage fera la tronche !



MISSILES VERTS

Vos arrières sont couverts. S'il y en a un qui s'approche d'un peu trop près, larguez ce missile et poursuivez votre route tranquillement.



LANCE-ROQUETTES

Ces deux gros cylindres tirent comme des canons : avec du recul. Pour la moto, aucun changement de direction, mais pour l'ennemi devant, ça va mal !

LE RAYON VERT

Cette boule lumineuse est en fait, une fois enclenchée, un rayon vert qui s'agrippe à une moto ennemie et ne la lâche pas pendant quatre secondes.



MISSILES MAUVES

Pan ! les quatre missiles sont partis en même temps. Devant, une grosse bouillie d'ennemis s'étale sur la route...



LES BOULES !

Ceci n'est pas une arme, mais un regénérateur de bouclier. Il y en a plein sur les parcours.



MINE LUMINEUSE

Cette luminescence réchauffe le cœur. Et bientôt, c'est votre poursuivant qu'elle va réchauffer !

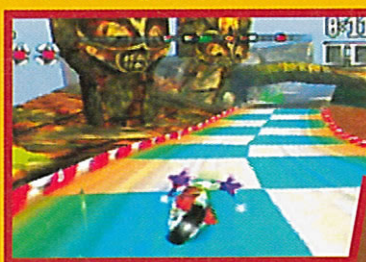


LES CIRCUITS

Quatre mondes pour un total de douze circuits. Il y a du boulot avant d'en voir le bout ! Vous trouverez un peu de tout : des montagnes russes, des tunnels étroits, des autoroutes de la mort, des paysages hallucinants... Voici les six premiers.

CIRCUIT 1-1

Ces têtes de mort ne disent rien de bon. Vous voilà dans le bain. Ce début est prometteur.



CIRCUIT 1-2

Là, il commence à y avoir des montées vertigineuses. Celle-ci, face au soleil, est pratique pour semer vos poursuivants. Boostez !



CIRCUIT 1-3

Une succession de ponts suspendus, dans un décor qui vire de plus en plus au glauque. Brrrr...

CIRCUIT 2-1

Les premières montagnes russes. A droite, le chemin le plus court, très emprunté. A gauche, ça rallonge à peine et vous êtes tranquille.



CIRCUIT 2-2

Les routes ici se rétrécissent comme peau de chagrin. Votre machine va frotter contre les murs. Vous rattraperez votre retard plus loin.

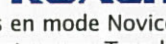
CIRCUIT 2-3

Au bout de cette rampe d'accélération, les immeubles se trouveront au-dessus de votre tête ! 360° de rotation, bonjour les haut-le-cœur !



L'AUTRE MOTO

La version que nous avons testée n'était pas entièrement finie. Les passwords qui suivent sont donc à vérifier dans la version finale mais, a priori, ils vous donneront de nouvelles motos. Ainsi, à chaque fois que vous battez un record, au lieu d'entrer votre nom, essayez d'entrer plutôt : "Roller", "Fisheye", "Wired" et "Arsenal". Voici le genre d'engins que vous posséderez.



ROACH

Après avoir fini les mondes en mode Novice, vous aurez cette moto monstrueuse. Tous les niveaux sont à bloc et vous pourrez sans peine rivaliser avec vos adversaires les plus teigneux.

AVIS

Ce jeu est un exploit à tous les niveaux. Ce qui frappe en premier, c'est l'univers graphique, étouffant, proche de l'atmosphère de "Blade Runner". Ensuite, vient la sensation de vitesse pure, surtout avec la caméra placée devant la moto, presque au ras de la route. Le système des armes est très ingénieux : une fois bien équipées, les motos ressemblent à des sapin de Noël meurtriers. Enfin, et ça aide beaucoup dans un jeu de ce genre, la techno est digne des plus grands DJ américains. Pigé ? Foncez dessus !

BEAVIS

AVIS

En découvrant ce jeu, j'ai été époustouflé : une fluidité incomparable, une rapidité exceptionnelle, des musiques superbes... Et ce n'était pas un rêve ! Le paddle en main, je constatai à chaque virage que la maniabilité était parfaite et que les différentes motos disponibles offraient autant de styles de conduite distincts. Les différentes armes permettent d'éliminer les enemis dans une débauche d'effets spéciaux. Le nombre de courses disponibles présage une durée de vie execptionnelle, et si vous en avez marre de jouer seul, un mode Multijoueur vous permettra de vous éclater à plusieurs.

KINOPIO



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : SIMULATION DE MOTOS
NBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRE : AUCUN
SAUVEGARDE : MEMORY PACK

GRAPHISMES 97%
Des couleurs qui flashent, des explosions en cascade, un savant mélange de clair et d'obscur... Pas à chipoter, l'ambiance est soignée !

SON 98%
Si vous aimez la bonne techno, vous allez être servi. Si vous détestez, coupez la musique et régalez-vous du son impeccable des circuits.

JOUABILITE 96%
Pas de gros problème. Sauf qu'il faudrait une autre main (pour appuyer sur le bouton L quand on a le pouce sur le stick et l'index sur le Z).

DUREE DE VIE 94%
Le jeu est long et le challenge carrément corsé en mode Extreme. Après, on peut s'amuser à battre les records de temps.

INTÉRÊT
Du beau travail. Ne manque que l'odeur âpre du bitume chaud et on s'y croirait ! Un must.

97%



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Playstation

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT + 150 F de bon d'achat**** 1290 F
→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** 990 F
→ **VOLANT + PEDALIER** 449 F
→ Joystick simulateur de vol 499 F
→ Psychopad 299 F
→ Pistolet 199 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 369,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRISE PERITEL RGB 169,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00

JEUX USA

DARK FORCES 199,00
FINAL FANTASY VII 399,00
INDEPENDANCE DAY 199,00
RALLY CROSS 199,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2 299,00
BASTARD 299,00
BUG RIDERS 299,00
COBRA 349,00
DRACULA X 399,00
DRAGON BALL Z2 299,00
DRAGON BALL GT 449,00
FINAL FANTASY VII 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
KOWLODN'S GATE 199,00
MARVEL HEROES 499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 299,00
SENGOKU MUSOU 199,00
SUPER STREET FIGHTER EX 499,00
TIME CRISIS + GUN 499,00
WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
BEDLAM 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUBSY 3D 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
BUG RIDERS 299,00
CASTLE VANIA 369,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD 349,00
CONTRA 299,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK FORCES 299,00
DARK LIGHT 369,00
DESTRUCTION DERBY 2 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DRAGON HEART 299,00
EXHUMED 349,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FATAL FURY 299,00
FIFA SOCCER 97 299,00
FIGHTING FORCE 369,00
FORMULA KART TEL
FORMULA ONE 97 TEL
GRID RUN 299,00
HERCULES 349,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
ISS PRO 369,00
J. MADDEN 98 369,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS 349,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST RESORT 349,00
LEGACY OF KAIN 299,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 349,00
MACHINE HUNTER 369,00
MEGAMAN X3 299,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MONSTER TRUCKS 369,00
MOTO RACER 369,00
NAMCO MUSEUM 4 299,00
NASCAR 98 369,00
NASCAR RACING 349,00
NBA IN THE ZONE 2 299,00
NBA LIVE 97 299,00
NEED FOR SPEED 2 369,00
NHL 98 369,00
NHL HOCKEY 97 299,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 369,00
OUER BOARD 349,00
OVERBLOOD 369,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPLE THE RAPPA TEL
PERFECT WEAPON 369,00
PFA SOCCER MANAGER 369,00
PGA TOUR 98 369,00
PLAYER MANAGER 349,00
PORSCHE CHALLENGE 299,00
POWER RANGER ZEO 349,00
PSYCHIC FORCE 349,00
RAGE RACER 349,00
RALLY CROSS 299,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 249,00
RAY STORM 299,00
RAY TRACER 299,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RELOADED 249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE 349,00
RIOT 349,00
ROAD RAGE 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00
SUIKODEN 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 369,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SYNDICATE WARS 369,00
TEKKEN 2 349,00
TENKA 369,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TOBAL 1 299,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE 349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD 369,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
VANDAL HEART 349,00
VIRTUAL POOL 96 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WAR GODS 349,00
WRECKING GREW 299,00
WING COMMANDER 4 369,00
WINGOVER 349,00
X COM 2 299,00
XEVIOUS 3D 299,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00
RAYMAN 99,00

JEUX JAP

CHORO Q 99,00
STAR GLADIATOR 99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
TOSHIDEN 3 149,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE SPORT 149,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CRUSADER NO REMORSE 199,00
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR 99,00
DESCENT 2 199,00
DISRUPTOR 199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00
FADE TO BLACK 169,00
FIFA 96 149,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
JACK IS BACK 149,00
MAGIC CARPET 149,00
NAMOTEK WARRIOR 199,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 129,00
NFL QUATERBACK 97 149,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET OVERKILL 199,00
PROJET X2 199,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 199,00
ROAD RASH 169,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
TOTAL NBA'96 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00
WWF IN YOUR HOUSE 199,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT*** 990 F
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** 990 F
Liste des films disponible sur demande

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 99 F

JEUX JAP

FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE 299,00
J LEAGUE VICTORY 97 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
MARVEL SUPER HEROES 399,00
OGRE BATTLE 349,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS

AMOK 249,00
AREA 51 349,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK LIGHT 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
FIGHTER MEGAMIX 369,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
KING OF FIGHTER 95 369,00
LAST BRONX 369,00
LOST VIKING 2 349,00
MASS DESTRUCTION 329,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NIGHT + PAD 399,00
PANDEMONIUM 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
SCOR CHER 349,00
SHINNING THE HOLY ARK 329,00
SONIC JAM 279,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 299,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

JEUX JAP

NIGHTS 149,00
VAMPIRE HUNTER 99,00
VICTORY GOAL 96 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE MONSTER 99,00
BREAK POINT TENNIS 149,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 169,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
FIFA 96 149,00
FIFA 97 199,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149,00
GALACTIC ATTACK 99,00
HI OCTANE 99,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
NBA JAM EXTREME 149,00
NHL HOCKEY 97 199,00
REVOLUTION X 129,00
RISE 2 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
STREET FIGHTER 99,00
VIRTUAL ON 199,00
WESTRLEMANIA 199,00
WWF IN YOUR HOUSE 169,00

JEUX USA

MYST 99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
CLAYFIGHTER 499,00
DOOM 499,00
EXTREME G 499,00
FIFA 64 399,00
F1 POLE POSITION 499,00
HEXEN 499,00
ISS 64 549,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP TEL
NBA HANGTIME 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WARGOD 3 499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- VOLANT MAD CATZ AVEC KIT DE VIBRATIONS INTEGREES 499 F
- MANETTE 199 F
- MEMORY CARD 99 F
- MEMORY CARD 4X 199 F

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX.

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.......... Signature
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSEZ VOS COMMANDES SUR





Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

The NHLPA & NHL Present Wayne Gretzky's 3D Hockey

Les grandes aventures des consoles commencent toujours par un jeu de hockey ! Wayne Greztky, le centre des New York Rangers, a donné son nom à celui-ci, qui n'a rien à envier à tout ce qu'on avait connu auparavant. Chaussez vos patins et enfilez vos masques, ça va cartonner !

Wayne Gretzky est en fait un "deux en un" : deux jeux pour le prix d'un. Il y a, bien sûr, pour tous les accros de simulation pure et dure, les classiques saisons et play-off où l'on peut choisir la durée de chaque tiers-temps, l'activation des pénalités – très strictes dans ce sport –, la fatigue des joueurs, le niveau d'agressivité, le nombre de joueurs par équipe (3, 4 ou 5). Bref, les techniciens et tacticiens vont pouvoir s'en donner à cœur joie ! Mais la grosse, l'énorme, la formidable nouveauté ici, c'est le mode Arcade où, avant d'entrer sur la patinoire, mieux vaut porter un dentier solide et avoir prévenu d'avance les urgences. C'est tout simplement de la folie. Il n'est plus question de règles, c'est à qui défoncera l'autre le premier. Là, c'est du 3 contre 3, les coups fusent en tous sens, les buts s'enflamment, une ambulance court en haut de l'écran après un choc douloureux. Bienvenue sur la patinoire de l'enfer !

LE TIR DE FACE

Ça y est presque, le tir est parti. Le trait mauve n'est pas une bavure de l'écran, mais la trajectoire que suit le palet. Cette trace mauve, vous la retrouverez dans toutes les phases de jeu. Elle est nécessaire, car le jeu est vraiment très rapide.

PRÉPARATIFS

Que vous soyiez branché simulation ou plutôt arcade, il y en a pour tous les goûts. Passez du temps à sélectionner vos jeux, c'est important pour la suite.

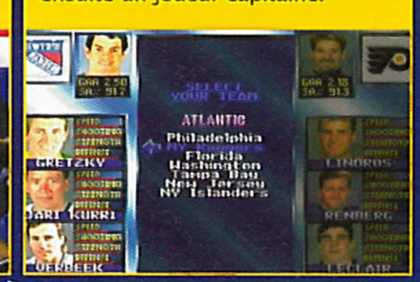
OPTIONS

En mode Arcade, vous ne pourrez jouer qu'avec trois joueurs. Mais en Simulation, tout est possible. Même la baston !

OPTIONS
PLAY MODE SIMULATION
RINK SIZE REGULATION
TEAM SIZE 5
DIFFICULTY HARD
PERIOD LENGTH 5:00
FIGHTING ON
PENALTIES OFF
PLAYER SWITCHING MANUAL
LINE CHANGES MANUAL
PLAY SPEED NORMAL
PUCK STREAK ON
PLAYER FATIGUE OFF
DEFAULT CAMERA LOW SIDE CAMERA
TOGGLE CAMERA HIGH SIDE CAMERA

EQUIPES

Les 39 équipes de la National Hockey League (NHL) américaine sont toutes là. Vous sélectionnez ensuite un joueur capitaine.



ENTRAÎNEMENT

Très utile pour bien apprendre à manier les joueurs au début. Au choix, en attaque, en défense ou lors des séances de tir au but.



CONTRÔLE

Tout est bien expliqué. A noter que le bouton Z donne un tir plus précis. "Check", "Hook" et "Trip" servent à déséquilibrer l'adversaire !

PLAYER 1 CONTROLS
SHOOT/KNEEL A
SHOOT 2 Z
PASS/STEAL B
TURBO BOTTOM C
CHECK LEFT C
HOOK TOP C
TRIP RIGHT C
ONETIMER/DIVE A+B
SWITCH PLAYER R
TOGGLE CAMERA UNDEFINED
DEFAULT CONFIGURATION
EXIT CONFIGURATION

AMBULANCE

Il vient d'y avoir du grabuge. Les joueurs sont énervés et l'un d'eux a tout pris. L'ambulance vous signale qu'il est évacué. On lui souhaite un prompt rétablissement !



CAGE EN FEU

L'adversaire vient de m'envoyer un palet en forme de boule de feu. C'est rentré dans la cage et ça se voit. Remarquez, c'est mieux que si c'était mon goal qui l'avait reçu dans la tête !



LE MUR

Comme vous le voyez sur ces photos, un mur de brique épais comme la muraille de Chine protège les buts de temps en temps... Tant pis, ça sera pour la prochaine fois !

LE MODE ARCADE

C'est franchement le plus ludique des modes. Il vous faudra une très grande rapidité d'esprit et des doigts plutôt agiles. Ce dont il n'y a aucun besoin, c'est de scrupules ! Oh que ça doit faire mal !

BOUM-BA-DA-BOUM



Le hockey, c'est pas un sport pour les chétifs. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que ce sport est considéré comme un des plus violents au monde, après les arts martiaux et la boxe.





Quand la tension monte, les manches se retroussent, et en avant ! Un pain dans la tête, un uppercut et mon adversaire m'a mis KO. Il prendra une pénalité et sortira sur le banc.



Ce joueur-là en voulait à mon matricule. Je l'ai envoyé valser avec le bouton gauche de C.

Il arrive que deux joueurs de la même équipe se rentrent dedans et se blessent mutuellement.

BUT !

Le goal n'a rien pu faire : je l'ai pris à contre-pied et, dans quelques instants, il va se mettre à cogner sa canne contre la glace. Mauvais joueur !

DROIT AU BUT

Une fois que vous avez largué les excités du palet qui voulaient vous faire la peau, le but vous est presque ouvert. Ne reste plus qu'à gaver le gardien et c'est tout bon !



BUT ENCORE !

On prend les mêmes et on recommence de l'autre côté. Le palet est bien au fond : la lumière rouge au-dessus du gardien l'indique.

Y A D'LA JOIE...

Je suis tellement content d'avoir troué la défense que j'en lève ma canne et improvise un pas de danse. Classieux !

AVIS

Wayne Gretzky's 3D Hockey est un jeu qui m'a beaucoup plu, surtout en mode Arcade. Le mode Simulation n'a rien d'extraordinaire et ne devrait guère surprendre les habitués. En revanche, la jouabilité de l'Arcade en fait un jeu très attrayant, avec ses moments de folie de chez folie où tout le monde se tape dessus pour arriver au but de l'autre. Ce n'est pas très sport tout ça, mais ça défoule ! Et puis la 3D est si joliment rendue.

BEAVIS

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : HOCKEY
NOMBRE JOUEURS : 1 À 4
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : -

GRAPHISMES 88%	SON 89%	JOUABILITÉ 88%	DURÉE DE VIE 91%
Rien que de la 3D intégrale, et impeccable. On distingue même les expressions des joueurs. Dommage que les décors soient si peu variés.	Le public suit le match avec intérêt, le speaker n'est pas trop envahissant, la musique reste discrète et les bruits de patinoire se tiennent.	Il faut un temps d'adaptation avant de maîtriser à fond toutes les combinaisons de touches, tellement ça va vite.	Les saisons sont longues (d'où l'option "Short Season") et les parties se règlent comme on veut. Bref, si on aime, on y revient à l'infini.

INTÉRÊT

A la fois tactique et bourrin et doté d'un graphisme réussi, un jeu de sport violent et très réussi.



La sortie de Mario 64 est un événement à marquer d'une pierre blanche. Sur la nouvelle console de Nintendo, Miyamoto, père du petit plombier, peut laisser libre cours à son imagination débordante. Super Mario 64, une petite bombe !



Le plombier intrépide déboule sur la Nintendo 64 et fait sa première apparition dans un monde en 3D. Au moyen du pad analogique, vous pourrez le déplacer avec une précision millimétrique parmi les quinze niveaux qui s'offriront à vous. L'histoire en deux mots : la princesse Peach a été enlevée par l'horrible Bowser. Vous devrez donc explorer le château de la princesse et récupérer un maximum d'étoiles : elles vous ouvriront les portes que Bowser a scellées. Les niveaux sont accessibles en sautant dans des tableaux qui ornent les murs du château. Chaque niveau contient sept étoiles à récupérer qui vous permettront d'ouvrir de nouvelles portes du château. Pour ce faire, vous devrez à tour de rôle faire preuve de beaucoup d'adresse et de réflexion, et affronter les différents monstres qui vous attaqueront : les bombes, les tortues, les fantômes... La panoplie de mouvements de Mario est impressionnante : il peut sauter de six manières différentes, s'accrocher, voler, nager... Le meilleur jeu sur console, tout simplement.

LE ROI DES SAUTS

Maîtriser les sauts est l'un des points les plus importants de Super Mario 64. Sachant que chaque saut a une utilité bien précise, entraînez-vous sérieusement avant d'avoir à les réaliser : vous n'aurez droit qu'à un seul essai.



SIMPLE SAUT

Appuyez sur le bouton A pour effectuer un saut normal qui vous permettra de tuer certains ennemis ou de franchir de petits obstacles.



DOUBLE SAUT

Enchaînez rapidement sur un deuxième saut pour effectuer un saut moyen qui vous permettra de sauter de plate-forme en plate-forme.



TRIPLE SAUT

Un dernier saut transformera Mario en athlète de haut niveau qui bondira pour atteindre la plupart des plates-formes inaccessibles.



REBONDS

Sautez vers un mur et rebondissez vers un autre mur en appuyant sur le bouton de saut au bon moment... Un timing parfait est nécessaire !



LÂCHE PAS LE PAD !

Si vous lâchez le pad pendant quelques instants, Mario en profitera pour piquer un petit somme...



Le pad étant lâché depuis quelques secondes, Mario reste vigilant un instant...

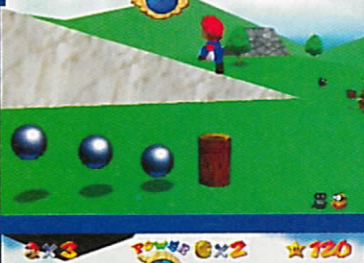
... mais au bout de quelques instants, Mario commence à bâiller...

Sentant ses jambes lourdes, il s'assoit et commence à somnoler.





Finalement la fatigue l'emporte, Mario s'endort... Fais de beaux rêves !







ESQUIVE

Lorsque vous courez et que vous sautez en reculant, Mario effectuera un grand saut qui vous permettra d'éviter vos poursuivants.



SAUT EN LONG

Prenez de l'élan, courez vers un trou et appuyez rapidement sur gâchette puis saut et vous verrez Mario franchir l'obstacle... Yahooo!



SAUT ARRIÈRE

Sauter lorsque Mario est accroupi permet d'effectuer un grand bond en arrière qui vous fera atteindre les plates-formes en hauteur.



SAUT RODÉO

Pour tuer les ennemis ou enfoncer des piliers, sautez et lorsque vous êtes au-dessus d'eux, appuyez sur gâchette et Mario retombera avec force.



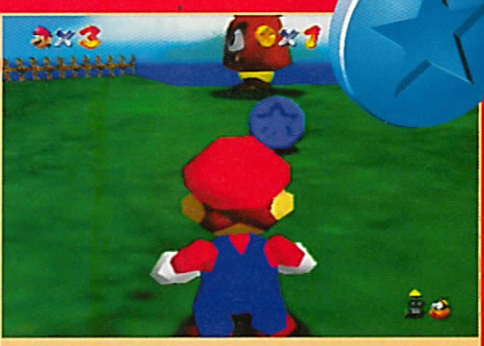
LES OBJETS

Le monde de Mario est rempli d'objets tous indispensables pour qui veut progresser.



LES PIÈCES JAUNES

Les pièces jaunes remontent votre jauge d'énergie d'un cran. Vous les trouvez dans les niveaux ou vous les obtenez en tuant des monstres.



LES PIÈCES BLEUES

Les pièces bleues valent cinq pièces jaunes. Elles sont bien cachées et vous permettront de faire le plein d'énergie rapidement.



LES PIÈCES ROUGES

Les pièces rouges valent deux pièces jaunes. Tous les niveaux en possèdent huit qui vous permettent d'obtenir une étoile.



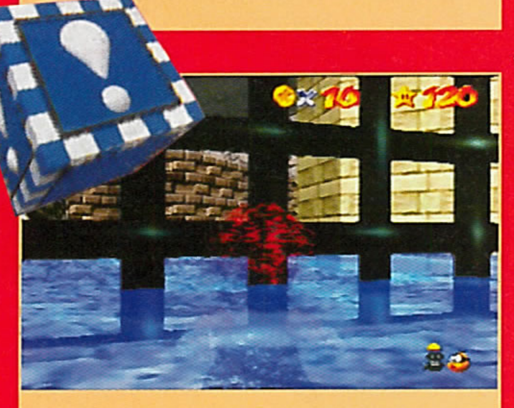
LES CAISSES ROUGES

Une fois l'interrupteur rouge activé, ces caisses pourront être détruites et vous donneront une casquette ailée.



LES CAISSES VERTES

Trouvez l'interrupteur vert, et Mario aura la possibilité de se transformer en Mario de plomb et sera invincible.



LES CAISSES BLEUES

Ces caisses renferment une casquette qui permettra à Mario de se dématérialiser et de franchir les grilles.



LES CHAMPIGNONS

Les champignons vous donnent une vie. Cachés dans les niveaux, ils ne se laissent pas attraper facilement.





LES CARAPACES

Il faut les voler aux tortues ou les récupérer dans les caisses. Vous surferez sur le sable, l'eau ou les pentes abruptes...

LES COURSES

Vous aurez la possibilité dans certains niveaux de participer à des courses. Celles-ci consistent à descendre un long toboggan flottant dans le vide. Il faut arriver au bout dans un temps limité.





Cette course se situe dans la chambre de la princesse. Finissez-la en un temps record, vous aurez un cadeau...

Dans le monde de la neige, vous devrez faire une course contre un pingouin pour obtenir une étoile.



L'entrée de cette course est cachée dans un niveau. Si vous la trouvez et la finissez, vous gagnerez une étoile.



LES MONSTRES

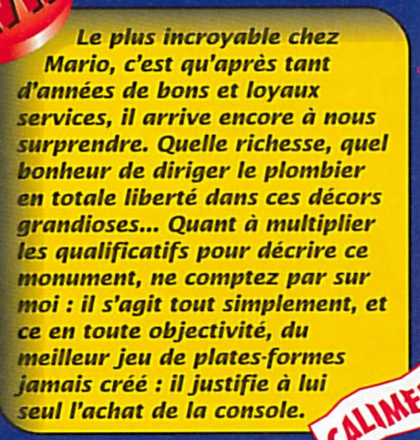
Pour vaincre les monstres qui hantent les niveaux de Mario, laissez parler votre imagination, c'est encore la méthode la plus efficace...

CHAMPIGNONS

Les hommes-champignons ne sont pas très méchants. Si vous vous approchez trop, ils fonceront sur vous. Sautez dessus pour vous en débarrasser rapidement.

BOMBES

Les bombes ont la mauvaise habitude de vous poursuivre et vous exploser à la figure. Pour les éviter, attrapez-les et jetez-les au loin.



PLANTE PIRANHAS

Les plantes dormantes sont inoffensives si vous ne les réveillez pas. Marchez tout doucement.



BLOCS BLEUS

Les blocs bleus sont peu commodes. A vous de trouver le bon timing pour passer dessous sans vous faire écraser.

AVIS

Le plus incroyable chez Mario, c'est qu'après tant d'années de bons et loyaux services, il arrive encore à nous surprendre. Quelle richesse, quel bonheur de diriger le plombier en totale liberté dans ces décors grandioses... Quant à multiplier les qualificatifs pour décrire ce monument, ne comptez par sur moi : il s'agit tout simplement, et ce en toute objectivité, du meilleur jeu de plates-formes jamais créé : il justifie à lui seul l'achat de la console.

CALIMERO

LES BOSS

Dans la plupart des niveaux, vous aurez à affronter un Boss pour obtenir une étoile. Voici quelques astuces pour vous aider.

LE ROI BOB-OMB

Le premier boss à affronter est le roi des bombes. Pour obtenir son étoile, il faut le soulever et le jeter par terre trois fois.





BOWSER

Pour vaincre Bowser, attrapez-le par la queue et jetez-le sur les bombes qui sont autour de la plate-forme... Faites le trois fois et c'est gagné !

GROSSE PIERRE

En haut de ce niveau, une énorme pierre vous attend. Pour la vaincre, il faut faire trois sauts rodéo sur son dos lorsqu'elle est au sol.

AVIS

Super Mario 64 est vraiment génial. Nintendo ne s'est pas contenté de nous offrir un monde en 3D d'une qualité irréprochable, l'éditeur dotant Super Mario d'une maniabilité exemplaire, de graphismes somptueux et d'une durée de vie promettant des dizaines d'heures de plaisir. J'ai adoré la diversité des monstres et des boss qui sont plus originaux les uns que les autres. Le souci du détail a été poussé aux maximum, et vous serez surpris d'entendre des chants d'oiseau ou de voir des papillons s'envoler. L'impression que le monde est réel est... irréelle ! Une réussite totale que cette première cartouche.

KINOPIO

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : PLATES-FORMES EN 3 D
NOMBRE JOUEURS : 1
PAD ANALOGIQUE : OUI
ACCESSOIRES : AUCUN
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

GRAPHISMES 98%
La magie du monde de Mario doit beaucoup à ses graphismes. Ceux-ci sont colorés à souhait, et la 3D est d'une fluidité sans reproche. Un vrai bijou !

SON 97%
La bande sonore est très enlevée. Les thèmes musicaux ont été adaptés avec brio, et entendre Mario s'écrier "It's me, Mario !" vous fera craquer...

JOUABILITE 99%
Le pad analogique vous permet de déplacer Mario où vous voulez, avec une précision extraordinaire et la caméra vous suivra sans faillir.

DUREE DE VIE 99%
Ce jeu est magique. Même si vous le finissez avec toutes les étoiles, ce qui prend déjà de longues heures, vous y reviendrez toujours, pour quelques niveaux .

INTÉRÊT
Un jeu parfait, une prise en main simplissime : le plaisir de jouer à l'état brut !



SUPER MARIO 64

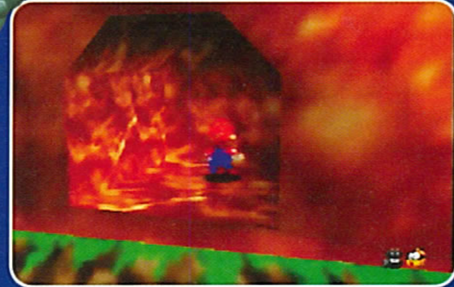
Petits veinards ! On vous a concocté une soluce complète. Pour commencer, tous les secrets des sept premiers niveaux avec passages secrets, pièces à collecter, étoiles à récupérer, astuces pour sauver Mario des griffes des méchants. Dans le prochain numéro, suite et fin avec cadeau-bonus : comment trouver les 120 étoiles ?

LA BATAILLE DE BOB-OMB

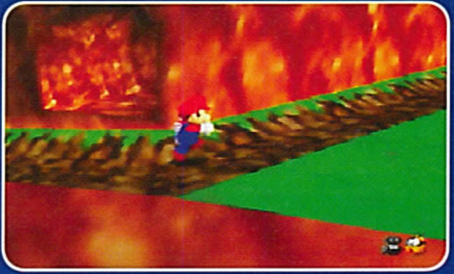
Le premier niveau de Super Mario 64, la Bataille de Bob-Omb, vous servira de vaste terrain d'entraînement tant il est facile d'y progresser. En effet, les ennemis sont peu nombreux et récupérer les étoiles ne vous demandera pas de grand efforts de réflexion. Ce niveau est l'occasion de vous familiariser aux différents mouvements qu'est capable d'effectuer Mario : saut périlleux, saut long, reptation, escalade des arbres... j'en passe et des meilleures. Pas de grande difficulté, donc, si ce n'est les boulets qui dévalent le long de la colline et qui peuvent vous surprendre. Sachez également qu'il est préférable de revenir dans ce niveau avec les ailes, une fois découvert l'interrupteur rouge, afin de récupérer les 100 pièces. Bon nombre d'entre elles se trouvent en effet dans les airs.

ASTUCE

Il existe une Warp Zone qui permet de gagner un temps précieux sur Koopa. En montant sur le flanc de la colline, entrez dans le renfoncement d'où sortent les boulets, vous ressortirez juste au sommet de la colline ! Quel gain de temps !



L'entrée de la Warp Zone.



La sortie, en haut de la colline.

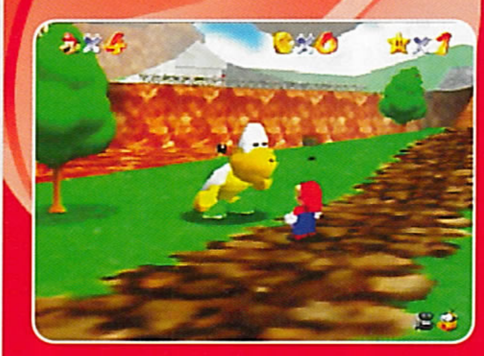
1

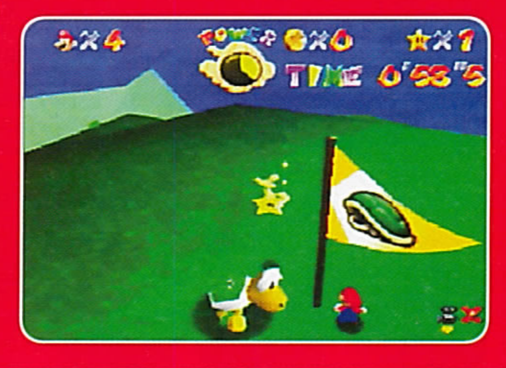
La première étoile que vous allez découvrir dans Mario 64 est détenue par une grosse bombe qu'il va falloir affronter. Rendez-vous au sommet de la colline. Pour attraper la bombe, placez-vous derrière elle et lancez-la sur le sol par trois fois.



2

Pas loin du départ du niveau, Koopa vous propose une petite course. Relevez le défi. L'arrivée est au sommet de la colline. L'étoile est l'enjeu de la course.





3

Pour récupérer la troisième étoile, il convient de parler au Bob-Omb rose qui se trouve près du canon afin de dégager les grilles qui bouchent les canons. Il faut vous rendre sur l'île flottante qui se trouve à proximité de la colline. Sur l'île, détruisez la caisse en bois et l'étoile est à vous.



4

La quatrième étoile s'obtient en récupérant toutes les pièces rouges du niveau, tout simplement. Elles sont respectivement au-dessus de l'ascenseur, sur le poteau de la Bombe-Chien, sur un gros rocher sous l'île flottante, sur l'île flottante même, derrière la grille en bas. Enfin, vous en trouverez deux là où l'étoile apparaît.



6

La sixième étoile se cache dans une salle protégée par des grilles et un énorme boulet, le géant Chomp.

Pour la libérer, faites des sauts rodéos afin de faire disparaître le mât de bois. Chomp libéré, il ira détruire les grilles d'acier. Il ne vous reste plus qu'à chopper l'étoile qui n'attend que vous.



5

Retournez sur l'île flottante à l'aide du canon. Sur l'île, entrez dans le canon et projetez-vous au centre des cinq cercles de pièces. Faites apparaître cinq chiffres et l'étoile est à vous.

ASTUCE

Le plus simple est d'activer le switch rouge afin d'obtenir le casque à plumes pour voler. Laissez tomber cette étoile pour l'instant et revenez dans le niveau plus tard.





ASTUCE

Votre tâche sera simplifiée si vous avez avec vous le casque ailé. En effet, une grande quantité de pièces se trouve dans les airs, près de l'île flottante.

7

Pour récupérer la septième étoile, il suffit, comme dans tous les niveaux de Mario 64, de ramasser 100 pièces.

LA FORTERESSE DE WHOMP

La Forteresse de Whomp est le deuxième niveau du jeu. Là non plus, pas de grande difficulté à affronter : laissez-vous guider par votre instinct et tout se passera pour le mieux.

Pensez à lire les instructions disponibles sur les panneaux afin de vous aider à découvrir l'ensemble des étoiles. La seule étoile qui risque vraiment de vous poser problème est la sixième. En effet, elle est dissimulée à l'intérieur même de la colline et il faudra faire exploser une partie de la roche afin de la faire apparaître au grand jour. Suivez les instructions données ci-dessous afin de savoir comment vous y prendre. Sachez aussi qu'un hibou, dissimulé dans un arbre du niveau, vous permet d'atteindre avec la plus grande facilité le sommet de la forteresse.

2

La deuxième étoile se trouve également au sommet de la forteresse. Vous l'aurez remarqué, le boss a laissé place à un donjon. Grimpez en sautant de dalle mouvante en dalle mouvante à son plus haut point. L'étoile n'attend plus que vous.



4

La quatrième étoile s'obtient en récupérant les huit pièces rouges, placées au-dessus des blocs qui sortent du mur, au-dessus du deuxième bloc bleu dans l'escalier, près de la deuxième fleur qui dort (deux pièces ici !), dans la pente sous la plate-forme tournante, sur la plate-forme elle-même et, enfin, sur les îles tournantes, en passant par la planche (deux pièces encore !).



1

La première étoile du deuxième niveau se trouve en haut de la forteresse. Là-haut, une gigantesque pierre plate, le boss du niveau, vous attend. Pour le battre, faites en sorte qu'il se jette à plat ventre sur le sol, sautez sur son dos et faites un saut rodéo (bouton A puis bouton Z). Répétez cette manipulation par trois fois et l'étoile est à vous.



3

Pour récupérer la troisième étoile, il faut activer les canons en discutant avec le personnage rose. Pénétrez dans le canon et visez comme indiqué sur la photo. Une fois sur la plate-forme, descendez à l'aide du mât. L'étoile se trouve en bas.









5

Il existe deux manières de récupérer la cinquième étoile. La plus simple est d'utiliser le canon et de vous positionner selon l'indication de la photo. La seconde, plus sportive, consiste à attraper le hibou qui se trouve dans l'arbre au tout début du niveau. Grimpez à l'arbre afin de le débusquer, placez-vous sous lui et sautez pour vous accrocher à ses pattes. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger dans les airs et de vous lâcher dans la cage qui contient l'étoile. Pas facile du tout !

6

La sixième étoile est diablement bien cachée. Elle est dissimulée dans un flanc de la forteresse. Pour faire apparaitre l'étoile, utilisez le canon et pointez-le dans la direction indiquée sur la photo. Mario va exploser une partie de la forteresse et ainsi mettre à jour la sixième étoile.

7

Pour récupérer la septième étoile, il suffit, comme dans tous les niveaux, de ramasser 100 pièces. Pensez aux pièces bleues et rouges...

LA BAIE DES PIRATES

Ce troisième niveau constitue la premiere rencontre de Mario avec l'eau. Il passera 95 % de son temps à évoluer sous l'eau à la recherche des étoiles.

Les effets de lumière sont admirable et les programmeurs font montre d'une imagination délirante. Par exemple, Mario doit renflouer un galion espagnol afin de découvrir une étoile... Mario, le fils caché du Commandant Cousteau ? Mais concentrez-vous sur votre mission, elle n'est pas simple : coquillages, murène et autres sales bestioles vous mèneront la vie dure. La principale difficulté de ce niveau tient à la gestion de votre oxygène. Il ne s'agit pas de mourir asphyxié. Chose d'autant plus délicate qu'il va vous falloir ouvrir des coffres sous l'eau et que la moindre erreur dans la combinaison d'ouverture vous fait perdre une précieuse énergie. Quoi qu'il en soit, si vous voulez vous en sortir sans égratignure, suivez attentivement les instructions ci-dessous.

1

La première étoile de ce niveau très aquatique se trouve à l'intérieur du bateau immergé. Pour y accéder, il faut faire sortir la murène qui protège l'entrée. Nagez un peu devant elle pour la narguer, puis remontez rapidement à la surface. Reprenez de l'air et retournez devant le bateau. La murène a quitté son trou ! Vous pouvez maintenant pénétrer dans le bateau. Pour gagner une nouvelle étoile, videz l'eau hors du bateau en ouvrant les coffres dans l'ordre suivant : celui qui est derrière vous puis gauche, droite et milieu. Il ne vous reste maintenant plus qu'à grimper de coquillage en coquillage pour attraper l'étoile. Attention, ça glisse !



2

Pour récupérer cette deuxième étoile, il va falloir faire joujou avec la murène. Appâtez-la à nouveau afin de la faire sortir de sa tanière, mais ne remontez pas à la surface. Au besoin, reprenez de l'air en attrapant quelques pièces dissimulées dans le niveau. La deuxième étoile se trouve attachée à la queue de la bestiole (n'essayez pas d'en faire autant, cela peut être dangereux).



3

La troisième étoile vous attend dans la grotte sous-marine. Au fond de celle-ci, quatre coffres à nouveau vous attendent. Ouvrez-les dans l'ordre suivant : coffre du fond, gauche, droite et coffre avant. Et hop, le tour est joué !



4

C'est en récupérant chacune des pièces rouges du niveau que vous obtiendrez la quatrième étoile. Quatre de ces pièces sont dissimulées dans les huîtres, une autre en haut du pylône, près de la bombe rose, et vous en retrouverez trois sur le bateau.







5

Cette cinquième étoile s'obtient à l'aide du canon. Discutez avec le personnage rose afin qu'il vous donne accès au canon. Visez comme indiqué sur la photo et faites un grand saut en arrière de manière à retomber "pile poil" sur la plate-forme où se trouve l'étoile âprement désirée.

6

Vous ne pourrez obtenir la sixième étoile que lorsque vous aurez découvert le switch vert. Transformez-vous en Mario d'acier dans la grotte et courez rapidement dans l'eau. La sixème étoile se trouve au beau milieu du geyser.

7

Comme d'habitude, récoltez 100 pièces ou plus pour obtenir la septième étoile. Rien de spécial à signaler, pensez simplement à prendre les pièces rouges et les pièces bleues dans la grotte pour gagner rapidement des étoiles.

MONTAGNE GLA-GLA

Bienvenue dans un monde de glace ! La montagne Gla-gla porte bien son nom : la température qui y règne ne monte jamais au-dessus de 0°.

Attention à vos déplacements, car la glace perturbe vos habitudes. Gare à vous si vous vous laissez emporter par votre vitesse : plus difficile sera l'arrêt ! La principale difficulté du niveau repose sur deux épreuves : la première consiste à battre le pingouin lors de la course du toboggan de glace, et la seconde à récupérer les pièces rouges. L'une des pièces est particulièrement difficile d'accès. Quoi qu'il en soit, si vous vous trouvez perdu dans ce niveau, référez-vous aux indications fournies pour vous tirer d'un mauvais pas. Pour vous en sortir sans égratignure, suivez attentivement les instructions ci-dessous.

1

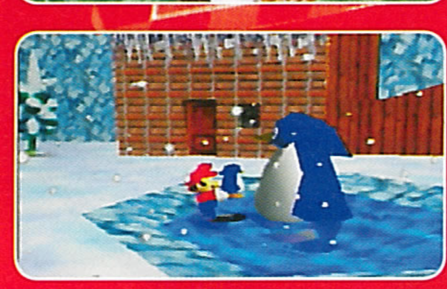
La première étoile du niveau 4 est très facile à obtenir. Au début du niveau, entrez dans le chalet par la cheminée. Laissez-vous ensuite glisser le long du toboggan de glace et sortez du chalet. L'étoile est à vous !





2

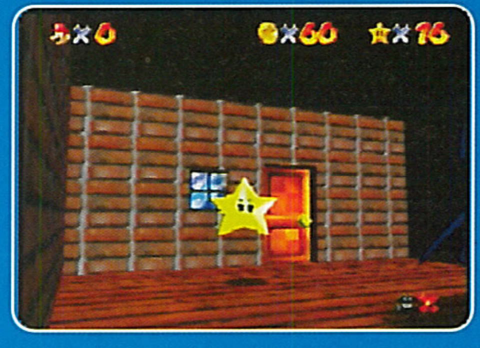
Attrapez le bébé pingouin qui se trouve sur la plate-forme au-dessus du chalet et rapportez-le à sa mère. Cette dernière vous attend tout en bas de la montagne. Elle vous offrira une étoile en remerciement.



3

Retournez dans le chalet. Un gros pingouin vous propose une course. Acceptez. Mais attention, cette course est très délicate car le pingouin est très rapide et le toboggan excessivement glissant. N'empruntez pas le passage secret indiqué dans la Course 1, cela annule la course ! Bon courage.







ASTUCE

Il existe un passage secret qui permet de gagner deux vies dans la course du toboggan. A l'endroit indiqué sur la photo, allez tout droit en suivant l'axe des pièces jaunes, vous passerez comme par enchantement à travers le mur !

4 Récoltez les huit pièces rouges pour obtenir la quatrième étoile. Les pièces sont bien dissimulées dans ce niveau. Vous en trouverez une au-dessus de l'arbre, au début ; une avant la tête de bonhomme de neige ; une en haut de l'ascenseur ; une sur le pont cassé ; une au-dessus d'un arbre près de la maman pingouin ; une derrière un mur au niveau de la maman pingouin ; une sur une petite plate-forme dans le même niveau ; une sur la colonne de glace (utilisez le canon près du bonhomme de neige).







6 Allez tout en bas de la montagne. Entrez dans le canon et visez comme indiqué sur la photo. Suivez ensuite le chemin escarpé tout en évitant les ennemis. Par la suite, il va falloir se montrer habile en effectuant des sauts contre les murs et en marchant sur la glace... Passage délicat pour les nerfs !



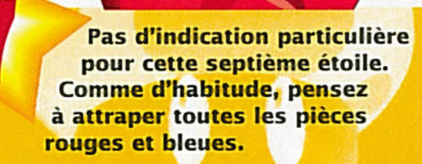
5 Peu après le début de course, parlez à la boule de neige en haut de la colline. Elle vous propose une course, acceptez. Maintenant, le plus rapidement possible, descendez la pente en glissant et placez-vous derrière la boule de neige située en bas de la colline comme indiqué sur la photo. Les deux boules vont se percuter et constituer ainsi un bonhomme de neige. A vous la cinquième étoile.











7 Pas d'indication particulière pour cette septième étoile. Comme d'habitude, pensez à attraper toutes les pièces rouges et bleues.

MANOIR DE BIG-BOO

Ah, le fameux manoir de Big Boo ! Si vous êtes fana de films d'horreur et d'angoisse, genre "Psychose" du regretté Hitchcock, nul doute que ce niveau vous ravira.

L'ambiance qui règne ici vous donnera assurément des frissons dans le dos. Des objets qui, d'ordinaire, servent de décor se mettent tout à coup en mouvement et vous foncent dessus. Ainsi, chaises, piano et bouquins seront quelques-uns des ennemis que vous aurez à combattre dans cet endroit. Mais avant tout, voici comment parvenir à ce niveau 5. Allez dans l'arrière-cour du chateau. Sur votre gauche, vous apercevrez un gros fantôme transportant une étrange cage. Eliminez-le grâce à un saut pillon (bouton A puis bouton Z). Approchez-vous de la cage. Comme par enchantement, vous serez aspiré à l'intérieur !

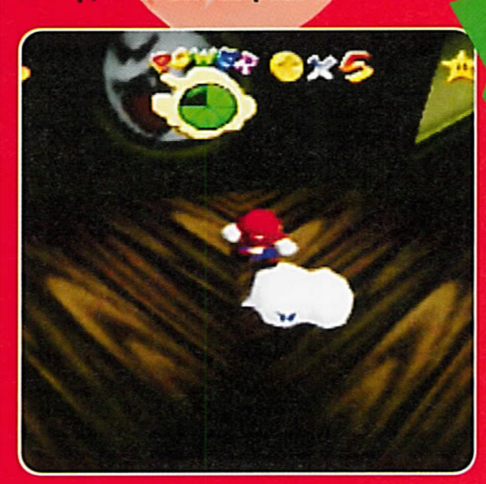
1

La première étoile se cache dans le manoir. Pour la faire apparaître, il suffit tout simplement d'éliminer chacun des fantômes que vous voyez surgir. La méthode la pus simple consiste à exécuter un saut-pilon sur leur tête : bouton A puis bouton Z. Le dernier fantôme abattu fera apparaître un boss. Sautez trois fois sur sa tête et l'étoile est à vous. N'oubliez pas qu'un fantôme se cache dans une salle uniquement accessible par l'arrière du manoir.



2

La deuxième étoile est dissimulée dans le manège situé dans la cour du manoir. Eliminez chacun des petits fantômes présents et, à nouveau, un terrible boss vient vous chercher des noises. Trois sauts sur sa tête, et hop, deux étoiles pour vous !





3

Les bibliothèques d'un manoir hanté cachent toujours quelque mystère. Approchez-vous donc un peu du mur du fond. Trois livres dépassent légèrement du mur... Etrange, non ? Enfoncez-les grâce à un coup de pied sauté ou un coup de poing dans l'ordre suivant : le livre du haut, celui de droite et celui de gauche. Un mécanisme lugubre se met alors en branle, dévoilant un passage secret non moins lugubre. Allez, soyez pas pleutre, la troisième étoile vous attend derrière.



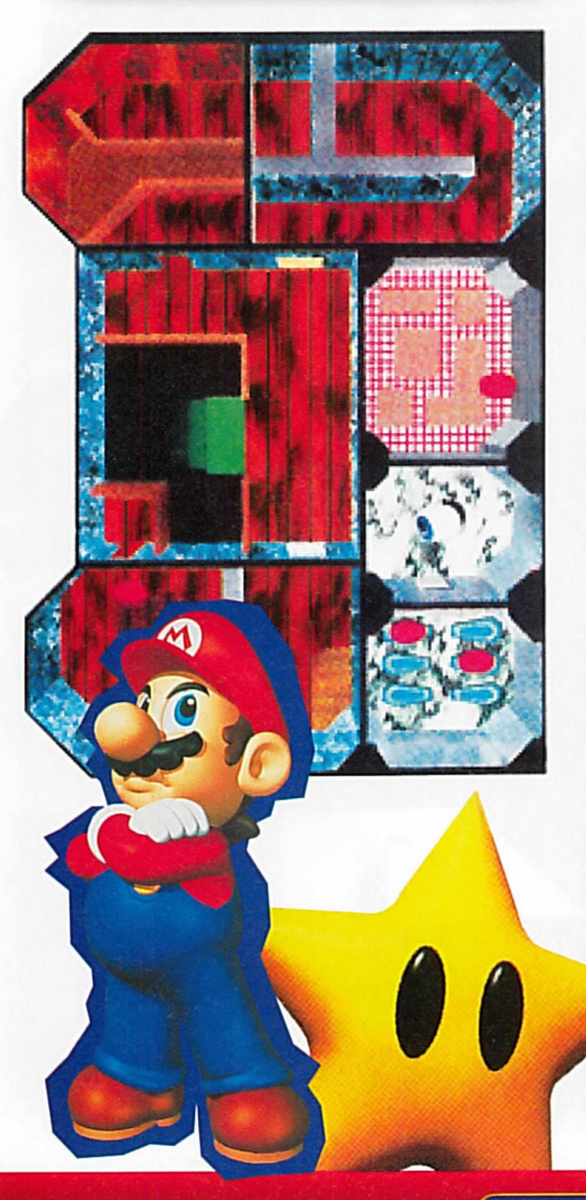




4

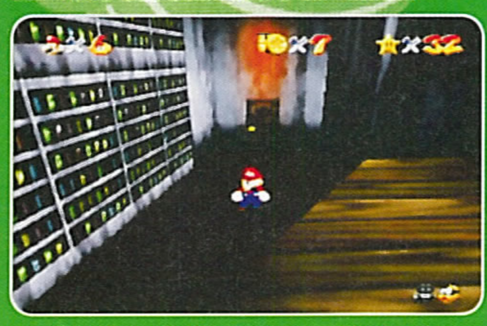
La quatrième étoile s'obtient en récupérant les huit pièces rouges du niveau. L'une est cachée près du piano, deux sur des étagères (deuxième porte à gauche), une derrière la première porte à droite, une autre dans la première salle à gauche au deuxième étage, tandis que deux sont dissimulées sous les tombeaux, derrière la première porte à droite au deuxième étage. La huitième se trouve dans la deuxième salle à droite au deuxième étage.





5

Pour récupérer la cinquième étoile, il faut maîtriser parfaitement les sauts contre les murs. Dans la pièce adjacente à la salle de la trappe, vous remarquerez un balcon. Pour l'atteindre, observez attentivement nos photos : tout devrait bien se passer. Attention, l'étoile 5 apparaît sur le toit du manoir une fois que vous avezbattu le boss. Pour aller sur le toit, effectuez un grand saut en longueur (bouton Z puis bouton A) sur l'une des deux tours du manoir.



Placez-vous juste devant l'estrade et faites deux sauts vers la droite.



Prenez appui sur le mur pour un troisième saut dans la direction opposée.



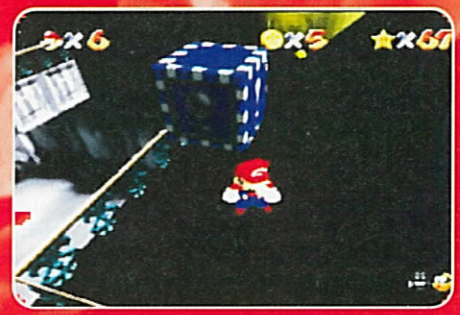
Allez sur le balcon à droite, un nouveau boss vous y attend.



Le boss battu, allez chercher l'étoile qui se trouve sur le toit du manoir.

6

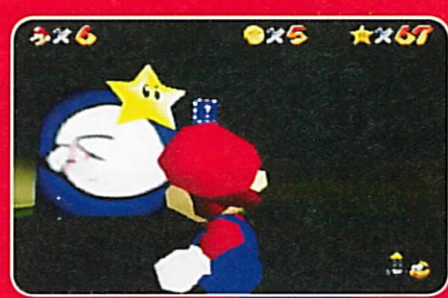
La sixième étoile se trouve également dans le manoir, mais il faut préalablement avoir découvert le switch bleu pour la récupérer. Dans la pièce de la trappe, une porte vous mène à une caisse bleue. Dématérialisez-vous et effectuez rapidement la même opération que pour récupérer la cinquième étoile. Passez à travers le tableau du fantôme et faites tourner de l'œil au gros... œil, justement. Et pan ! une nouvelle étoile...



Dématérialisez-vous grâce à la casquette bleue.



Un passage se cache derrière ce tableau.



Atteindre cette étoile n'est pas chose facile.



7

Pas de mystère, trouvez 100 pièces ou plus pour faire apparaître la septième étoile. Vous avez l'habitude maintenant, non ?

CAVERNE BRUMEUSE

Le niveau de la Caverne brumeuse va vous faire découvrir mille merveilles et faire enfin taire une légende : oui, le monstre du Loch Ness existe bel et bien !

Il s'appelle Bibi, est de couleur bleue et ne demande qu'à vous servir. Mais la Caverne brumeuse recèle aussi de nombreux dangers : fosses sans fin, flammes de l'enfer et, surtout, un brouillard acide qui vous ronge les poumons. Mais ce sixième niveau vous ouvrira également l'entrée de l'interrupteur vert, qui permet à Mario de se transformer en Mario d'acier. Cette transformation est absolument nécessaire pour récupérer certaines étoiles du niveau. Une autre difficulté du niveau est le labyrinthe dans lequel vous allez vous retrouver plongé. Pensez à bien regarder les plans disséminés dans quelques recoins du niveau afin de bien choisir votre chemin. Toutes les routes ne mènent pas forcément à Rome, et vous vous en rendrez compte très rapidement...

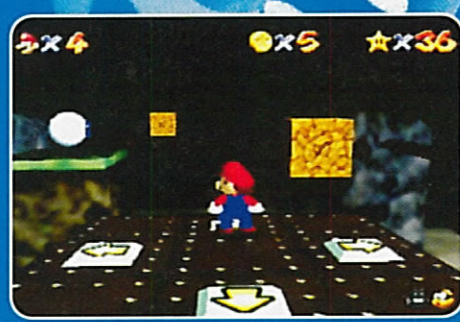
1

La première étoile se trouve dans le lac souterrain, domaine du gentil dinosaure Bibi. Pour accéder à la plate-forme centrale, grimpez sur la tête de Bibi (n'ayez pas peur...). Il se dirigera dans la direction où se porte votre regard.



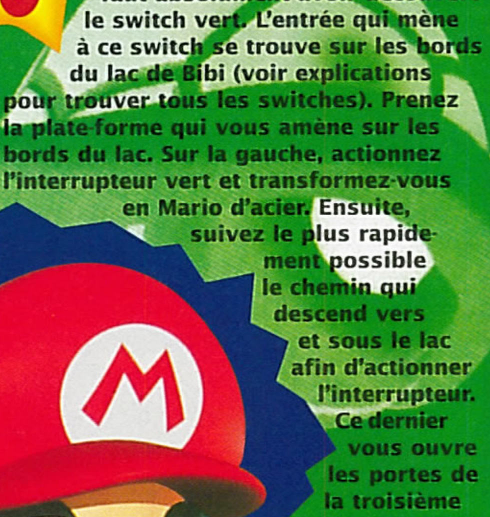
2

Vous obtiendrez la deuxième étoile en récupérant toutes les pièces rouges. Les pièces rouges sont en hauteur dans la grande salle à droite au début du niveau. Empruntez la plate-forme avec les flèches et le chariot pour les attraper. Certaines sont cachées dans des boîtes. Attention à ne pas tomber !



3

Pour obtenir cette étoile, il faut absolument avoir découvert le switch vert. L'entrée qui mène à ce switch se trouve sur les bords du lac de Bibi (voir explications pour trouver tous les switches). Prenez la plate-forme qui vous amène sur les bords du lac. Sur la gauche, actionnez l'interrupteur vert et transformez-vous en Mario d'acier. Ensuite, suivez le plus rapidement possible le chemin qui descend vers et sous le lac afin d'actionner l'interrupteur. Ce dernier vous ouvre les portes de la troisième étoile.







4

La quatrième étoile se trouve dans le labyrinthe toxique. Gare à vos poumons ! Pour vous faciliter la tâche, étudiez attentivement le plan qui se trouve à l'entrée du labyrinthe toxique. Les cercles bleus indiquent les endroits où vous serez à l'abri des gaz toxiques. Allez vers le renfoncement indiqué par le cercle bleu du milieu. Effectuez un saut contre le mur pour y accéder. Passez la porte et prenez l'ascenseur. La quatrième étoile se trouve juste devant vous !





5

La cinquième étoile s'obtient de la même manière que la quatrième, à la différence que vous devez pénétrer dans le renfoncement indiqué par le cercle bleu de gauche. Passez la porte, prenez l'ascenseur. Accrochez-vous au grillage tel un singe et la cinquième étoile ne devrait pas vous échapper.



6

La sixième étoile est diablement bien cachée. Elle se trouve en hauteur, dans un renfoncement. Dirigez-vous vers l'endroit où sortent les grosses pierres rondes. Placez-vous comme indiqué sur la photo, près de la porte. Il faut maintenant effectuer toute une série de sauts contre les murs pour atteindre le renfoncement situé en hauteur. Un peu de gymnastique n'a jamais fait de mal à personne.





7

Doit-on encore vous dire comment récupérer cette septième étoile ? Pensez juste à actionner l'interrupteur des pièces bleues qui se trouve dans la caverne toxique.

LAVES FATALES

Sur les traces de Haroun Tazieff, vous allez vous changer en explorateur de volcan. Faites quand même attention à vous : la lave, ça brûle... Et vous vous retrouverez plus d'une fois à courir en tous sens, l'arrière-train en feu.

Comme les pièces jaunes sont plutôt rares, n'espérez pas faire facilement le plein d'énergie. N'oubliez pas d'actionner le switch rouge avant d'y aller, ça vous facilitera la vie, d'autant que certaines pièces ne sont récupérables qu'en volant. Ne désespérez pas si vous mourez plus d'une fois dans le volcan, ce niveau est vraiment très dur. Avancez donc tout doucement et calculez bien vos sauts.

1

La première étoile du niveau des laves fatales est détenue par une grosse bombe à cornes, genre Goldorak. Pour vous débarrasser de l'indésirable, placez-vous sur l'un des bords de la plate-forme et attendez que le monstre vous fonce dessus. Sautez et faites un saut pilon (bouton A puis bouton Z) afin de le faire tomber dans la lave. Le monstre terrassé, l'étoile apparaît comme par enchantement.



2

La deuxième étoile s'obtient pratiquement de la même manière que la première. Près de la plate-forme sur laquelle vous avez affronté le premier boss cornu, trois petites bombes vous attendent. Détruisez-les de la même façon que précédemment. Une fois le travail effectué, une grosse bombe apparaît. Faites-la tomber dans la lave elle aussi et, hop, à vous la deuxième étoile.



3

Il faut trouver les huit pièces rouges pour obtenir la troisième étoile. Et, pour une fois, cela ne pose pas de difficulté particulière : rendez-vous sur le jeu de "pousse-pousse" représentant une image de Bowser et récupérez toutes les pièces rouges. Attention cependant à ne pas tomber dans la lave lorsque les plaques se déplacent.



4

La quatrième étoile se trouve au fin fond du niveau, protégé par une grande grille. Récupérez les ailes (comme expliqué précédemment), vous atteindrez plus rapidement l'endroit où se trouve l'étoile. Il suffit maintenant de ne pas rater son atterrissage !







5

La cinquième étoile est très bien cachée : elle se trouve dans le cratère d'un volcan. Grâce aux ailes, vous pénétrerez aisément dans le cratère. Suivez le chemin qui remonte le long du cratère sur la gauche. Attention au passage des mâts : les sauts sont délicats. L'étoile vous attend en haut. Patiemment.



Ayez toujours en tête que sur un mât, vous sautez dans la direction opposée à votre regard.



Grâce aux ailes, l'entrée du volcan est bien plus facile d'accès.

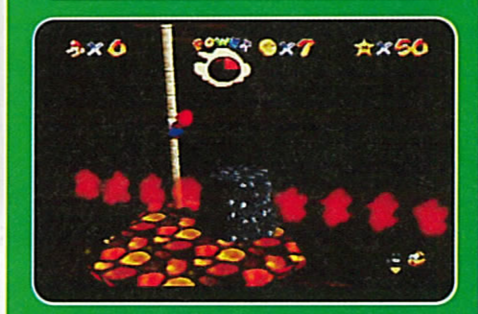
L'étoile n'attend plus que vous.

6

La sixième étoile est également dissimulée dans le cratère du volcan. Cette fois-ci, il faut emprunter les deux plates-formes flottantes et sauter ensuite sur le mât. Gare aux flammes !









7

Pas d'astuce particulière pour cette septième étoile. Pensez d'abord à récupérer un maximum de pièces à la surface du volcan. Ensuite, et seulement à ce moment-là, entrez dans le cratère du volcan. Et n'oubliez pas que lorsque le tableau-puzzle est complété, des pièces jaunes apparaissent.

Fin de la soluce dans le prochain numéro...



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
NEW
Croc, le nouveau personnage d'un jeu d'aventure en 3D.
CROC
ENEMY ZERO
Préparez-vous à vivre une aventure étrange.
SONIC R
NEW
Lancez-vous dans cet univers en 3D avec ce nouveau Sonic.
SEGA SATURN
Installez-vous au volant et démarrez une course de folie.
NEW
Atlantis
TOP
Ce jeu vous propulsera dans l'univers d'une civilisation oubliée.
DOCK GAMES S'ENGAGE
- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.
DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCK-ID
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**
NEW
Huit courses à travers le monde pour cette simulation en 3D très réaliste.
CONSOLE SATURN + 1 PAD
990 FRS
NBA LIVE 98
NEW
Vivez le match du banc de touche au terrain.
THE LOST WORLD
Tiré directement de la suite de Jurassik Park.
NOUVEAUX MAGASINS
FRANCE - SUISSE - DOM TOM
QUIMPER CENTER
Galerie de Keruon
02.99.31.11.26
VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60
DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.50.89.50
ST DENIS de la Réunion
317, rue Marechal Leclerc
02.62.41.98.24
BREST ANCIEN STOCK GAMES
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46
BORDEAUX CENTER
142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29
PAU CENTER
Cc Carrefour Lescar
05.59.72.91.32
CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19
SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09
YVERDON LES BAINS
Galerie des Ramparts 11
021.329.04.14
DUNKERQUE CENTER
22, Bd Ste Barbe
03.28.66.73.73
GENEVE2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90
RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26
LAUSANNE
Cc Métropole 2000
17, rue des Terreaux
021.329.04.14
FRANCE
AGEN Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO Tél : 04.95.21.19.05
ALBI Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON Tél : 04.90.82.22.61
ARLES Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER Tél : 03.21.30.20.95
BREST Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC Tél : 05.45.35.07.45
CREIL Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE Tél : 02.35.84.63.90
DIJON Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37
LILLE Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE Tél : 04.78.60.33.60
MACON Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX Tél : 01.60.25.11.56
MELUN Tél : 01.64.37.41.98
METZ Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES Tél : 04.66.21.81.33
NIORT Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN Tél : 04.68.34.05.11
QUIMPER CENTER Tél : 02.99.31.11.26
REIMS Tél : 03.26.77.96.76
RENNES Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES Tél : 03.87.02.96.00
SETE Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG Tél : 03.88.22.54.81
TARBES Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02
TOULON Tél : 04.94.91.39.69
TOURS Tél : 02.47.20.42.30
TROYES Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER Tél : 03.27.47.30.60
SUISSE
GENEVE 1 Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2 Tél : 022.800.30.90
LAUSANNE Tél : 021.329.04.14
SIGNY Tél : 022.363.03.09
SION Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS Tél : 021.329.04.14
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90
DOM TOM
FORT de France Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION Tél : 02.62.41.98.24
©IFANE COMPO 04 72 72 06 11



6 nouveaux niveaux, Lara encore plus belle, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.



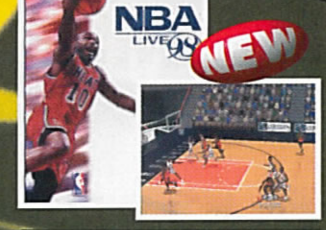
Le jeu d'aventure de l'année, indispensable !!!



Nouvelle version très attendue.



Entrez dans la course des bolides d'hier et de demain



Vivez le match du banc de touche au terrain.

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS

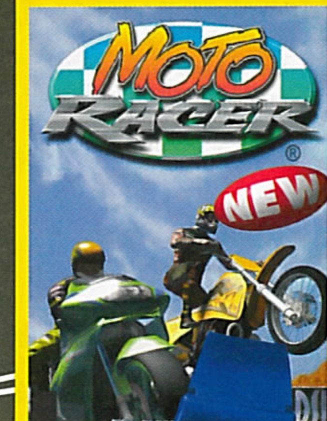


Choisissez une équipe parmi les 170 et qualifiez-vous pour la coupe du monde 98.





Retrouvez les sentations fortes des courses de Touring Car.



5è ANNIVERSAIRE DOCK GAMES

Bust-a-Move 3 — NEW

Nouveau chapitre du célèbre jeu d'arcade.

2 type de courses de motos : vitesse et cross, 8 circuits tout en 3D.



UNE MONTRE OFFERTE

pour les 2000 premiers Moto Racer achetés



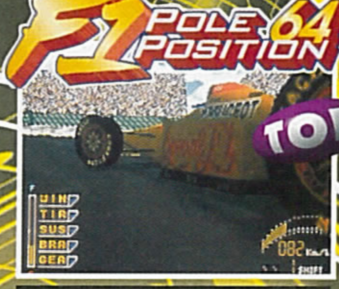
NINTENDO64



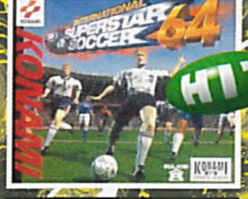
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS



Avec CLay Fighter, les 6/12 ans possèdent enfin leur jeu de combat.



Sautez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle !!!



De superbe animation, la 3D fait son apparition.

Super Mario 64 — HIT

Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.



Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussi.



Le 1er jeu à avoir des sentations physiques grâce à sont Kit Vibration.



8 véhicules et de nombreux cicuits : routes pavées, neige, bitume...



Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.



Une course du futur pour vous faire monter l'adrénaline, le plus rapide de tous les temps.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

Que le grand Tip me croque : la Nintendo 64 est une bête de course. Waouh ! Des nuits blanches passées dans Hexen 64 et Doom 64, je vous ai ramené ces tips en direct de la hot-line Nintendo. Dans le prochain numéro, je vous réserve quelques surprises... TOAD



DOOM 64

La référence en matière de carnage sur votre Nintendo préférée. Comme sur toutes les versions de ce titre culte, vous allez pouvoir bénéficier de quelques avantages non négligeables. Ceux qui veulent choisir une astuce en particulier ne seront pas lésés, car il est possible de faire son choix...

POUR AVOIR UN MENU SPÉCIAL DANS LE JEU PENDANT LA PAUSE

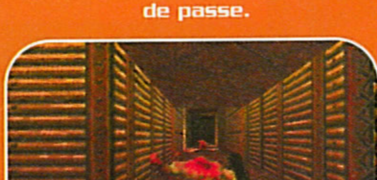
Sur l'écran-titre entrez dans les Passwords et inscrivez : ?TJL BDFW BFGV JVVB Ensuite, pendant la Pause, entrez dans le menu des Features et actionnez les astuces que vous désirez.



Entrez d'abord dans les options pour trouver l'écran des mots de passe.



Une fois dans le jeu, enclenchez la Pause et entrez dans le menu Features.

Activez ce que bon vous semble et éclatez-vous!



POUR AVOIR DES MESSAGES MARRANTS

Une fois que vous êtes mort, n'appuyez pas sur le bouton et attendez un peu, vous lirez de drôles de choses.



Drôlatique, n'est-il pas ?



TOUS LES MOTS DE PASSE AU NIVEAU DE DIFFICULTÉ MAXIMAL

Niveau 02
csnr 9bjz 680? lvk?

Niveau 03
c9lr 9bjv 682? bvk?

Niveau 04
dsjr 9bjq 6849 3vk?

Niveau 05
d9gr 9bjl 6869 vvk?

Niveau 06
fsdr 9bjg 6889 lvk?

Niveau 07
f9br 9bjb 68?9 bvk?

Niveau 08
gs9r 9bc7 69c8 4bk?

Niveau 09
g97r 9bc3 69f8 wbk?

Niveau 10
hs5r 9bcz 69h8 mbk?

Niveau 11
h93r 9bcv 69k8 cbk?

Niveau 12
js1r 9bcq 69m7 4bk?

Niveau 13
j9zr 9bcl 69p7 wbk?

Niveau 14
ksxr 9bcg 69r7 mbk?

Niveau 15
k9vr 9bcb 69t7 cbk?

Niveau 16
ltsr 9bb7 69w6 4vk?

Niveau 17
l?qr 9bb3 69y6 wvk?

Niveau 18
mtnr 9bbz 6906 mvk?

Niveau 19
m?lr 9bbv 6926 cvk?

Niveau 20
ntjr 9bbq 6945 4vk?

Niveau 21
n?gr 9bbl 6965 wvk?

Niveau 22
ptdr 9bbg 6985 mvk?

Niveau 23
p?br 9bbb 69?5 cvk?

Niveau 24
qt9r 9bf7 6?c4 4bk?

Niveau 25
q?7r 9bf3 6?f4 wbk?

Niveau 26
rt5r 9bfz 6?h4 mbk?

Niveau 27
r?3r 9bfv 6?k4 cbk?

Niveau 28
st1r 9bfq 6?m3 4bk?

Niveau 29
s?zr 9bfl 6?p3 wbk?

Niveau 30
ttxr 9bfg 6?r3 mbk?

Niveau 31
t?vr 9bfb 6?t3 cbk?

Niveau 32
vqsr 9bd7 6?w2 3vk?

TIP

HEXEN 64

Hexen, ses couloirs, ses monstres, son atmosphère médiévale... Le bonheur, quoi ! Nombre d'entre vous, amateurs de Doom-Like, rament pour découvrir le jeu dans sa totalité. Voici donc quelques astuces pour vous faciliter la tâche. Armes, munitions, passage à travers les murs...

POUR AVOIR LE GOD MODE "ON»

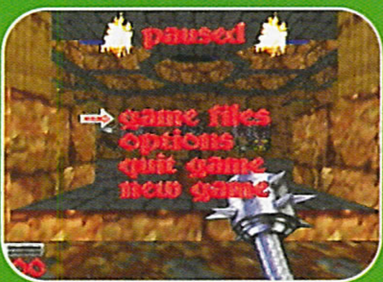
C← C→ C↓ rapidement.



Si c'est réussi, une simple pression sur le bouton A active l'invincibilité.

POUR AVOIR LE CHEAT-MENU

Pendant le jeu enclenchez la pause (Start), puis faites rapidement C↑ C↓ C← C→. "Cheat" apparaît alors dans le menu des options.



Tous les codes s'effectuent sur le menu des options pendant la Pause.



Si vous avez réussi, l'option supplémentaire se rajoute dans le menu.

POUR AVOIR LE CLIPPING MODE

C↑ 20 fois, C↓ rapidement (attention, c'est dur !).



Vous avez assuré et pouvez désormais passer à travers les textures du décor.

POUR AVOIR LE BUTCHER MODE

C↓ C↑ C← C← rapidement.



Une fois cette option activée, tous les ennemis à l'écran seront désintégrés.

POUR AVOIR TOUTES LES CLÉS

C↓ C↑ C← C↓ rapidement.



Plus aucune porte ne vous résistera après ca.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS

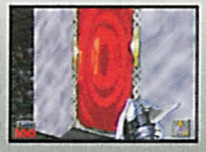
C↑ C→ C↓ C↑ rapidement.



Tous les objets sont vôtres !











POUR AVOIR LE "HEALTH"

C← C↑ C↓ C↓ rapidement.



Une fois la nouvelle option apparue, vous pourrez récupérer toute votre énergie.

POUR AVOIR LE VISIT

C← C← C→ C→ C↓ C↑ rapidement.

Les portes du royaume d'Hexen sont désormais ouvertes.

POUR AVOIR LES PUZZLE ITEMS

C↑ C← trois fois, C→ C↓ C↓.



Plus besoin d'aller chercher les objets, maintenant !

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

C→ C↑ C↓ C↑ rapidement.



Faut que ça saigne !

ENTREZ DANS LE MONDE DE MARIO

ABONNEZ-VOUS A Nintendo MAGAZINE



11 numéros pour 297 F seulement au lieu de ~~363~~ F



Bénéficiez de 2 mois de lecture GRATUITE

LE SEUL MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO64

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie à : **NINTENDO Magazine - Service Abonnements - 150, rue Galliéni - 92514 Boulogne Cedex**

❑ **OUI,** je m'abonne à Nintendo Magazine pour 11 numéros au tarif de **297 F** au lieu de ~~363~~ F.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Nintendo Magazine.

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

Offre valable en France métropolitaine - NIN1


HK
LA SF COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS LUE !
HK
1.1 AVALON
TRANTKAT
MORVAN
TRANNOY
TiTRuBE
Color twinS
Glénat
HK
1.2 PARADISO
TRANTKAT
MORVAN
Color TWINS
Glénat
Glénat

Bienvenue au Club Mario ! Vous me reconnaissez ? Eh oui, c'est moi, Mario. Après des années passées dans le jeu vidéo, je me suis évadé (mais pour quelques instants seulement, rassurez-vous) dans le monde réel. Envoyez-moi votre courrier, j'y répondrai personnellement dans chaque numéro de Nintendo Magazine. Les meilleures lettres et dessins seront publiés dans ces colonnes. A vos stylos, crayons, feutres, pinceaux... Il y a des abonnements à gagner ! Au fait, l'infâme Wario rôde dans les parages, il se pourrait bien que, de temps à autre, il me vole ma place.
Mario

CLUB MARIO

Pour nous écrire...

NINTENDO MAGAZINE
Rubrique Club Mario
92514 BOULOGNE-CEDEX



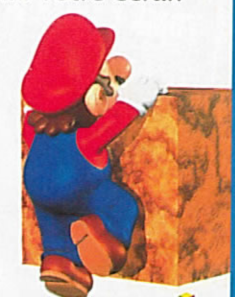
CONCOURS COUVERTURE

Une couverture (une "couv", comme disent les pros), c'est la première page de votre mag favori. Le logo du magazine, une superbe illustration de-la-mort-qui-tue, un peu de texte et le tour est joué ! Simple en théorie, mais pas franchement évident en pratique. Tenez, vous voulez essayer ? Alors, à vous de jouer, envoyez-nous votre œuvre. La plus belle couverture sera publiée dans le magazine ! N'oubliez pas de joindre votre photo avec vos nom, prénom et adresse.

Que le meilleur gagne !

CONCOURS MARIO KART

Première surprise de ce numéro : un méga-concours sur le jeu Mario Kart 64. Faites chauffer vos karts et affûtez vos manettes, ça va crisser ! Vous devrez boucler en un temps record le circuit Luigi Raceway en Time Trial en choisissant Yoshi ou Toad et m'envoyer une photo de votre écran de télévision prouvant votre performance. N'oubliez pas d'y joindre une photo d'identité (avec nom, prénom et adresse), qui sera imprimée dans le mag. La gloire et la frime sont assurées pour les cinq premiers !



Tu en veux toujours plus ?

KARAKASYAN

Retrouve chaque mois l'actualité de

toutes les consoles

dans





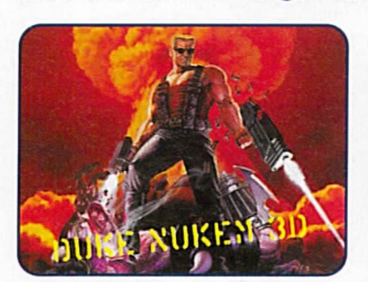
100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

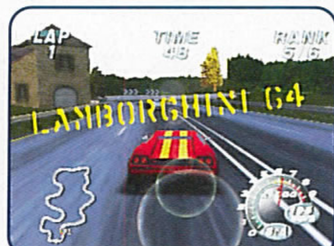
CONSOLES+
EXTREME G
HERCULE
LE MEILLEUR DE DISNEY SUR PLAYSTATION
Exclusif!
DIDDY KONG RACING
La "Kart" secrète de Nintendo

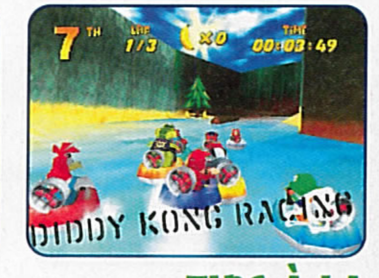
PROCHAIN NUMERO



TESTS







SOLUCE SUPER MARIO 64

Suite et fin de la solution complète de Super Mario 64.



TIPS À LA TONNE !

En direct de la hot-line Nintendo, une avalanche de tuyaux pour vos jeux préférés.

NINTENDO MAGAZINE LE SEUL MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO EN KIOSQUE LE 10 DÉCEMBRE 97

DES CONCOURS, DES ABONNEMENTS À GAGNER...

Nintendo MAGAZINE

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 96
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Rédacteur en chef adjoint
Jean-Pierre Labro
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)

Ont collaboré à ce numéro
Beavis, Calimero, Gribouille, Kinopio, Marc, Max, Nico, Peter Parker, Starwolf & Tika (pour la rédaction des articles), Karakasyan, Odile Boetschi (pour les illustrations), Lionel Barcilon, Jean-Loup Bouteau & Nathalie Roy-Reuiller (pour le secrétariat de rédaction), Marc Lantelme, Patrick Lévêque, Patrick Ribassin, Bernard Rougeot & Laurent Turquin (pour la maquette)
Création maquette
Odile Boetschi

PUBLICITÉ
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)
Informatique
Frans Imbert-Vier

MARKETING
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Annie Perbal (16 45)
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Presse Abonnements
Nintendo Magazine
BP58 77932 Perthes Cedex
11 numéros : 297 F.
Etranger : nous consulter.

emap.alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Corune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur Commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Nintendo magazine est un bimestriel édité par Emap-Alpha. Siège social : 41,43 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Société anonyme, PCA : Keith Marriott. Principal actionnaire : EMAP France.

P-DG et directeur de la publication : Keith Marriot
Dépôt légal : octobre 1997
Photogravure : CRI, EPS, Key Graphic
Imprimeries :
BV Roto, Tremblay-en-France (93), Imaye, Laval (53)
Distribution : MLP

Département Diffusion
Directeur délégué : Pierre Christophe
Directeur des ventes France/Export : Annie Baron
Trade marketing : Marlène Reux
Ventes (réserve aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
150, rue Gallieni 92514 Boulogne Cedex
Téléphone Vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23
Terminal ordinateur E 76



Stock Image - F.S.I.

MODE 4 JOUEURS

4 ports manettes exclusivement sur

NINTENDO 64®

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.



Young & Rubicam France 97